GUÍA CON TODAS LAS CLAVES DEL JUEGO (I)

FINAL FANTASY XII

44 PÁGINAS

- LA AVENTURA PASO A PASO
- PERSONAJES Y ENEMIGOS
- HABILIDADES, EQUIPAMIENTO E INVOCACIONES

HOBBY CONSOLAS

...y además ¡TODOS LOS TESOROS Y RECOMPENSAS!



SUMARIO

■ ROL ■ SQUARE ENIX ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 



LA ÉPICA LUCHA POR DALMASCA llega por fin a PS2. Esta aventura dejará marcado al jugador gracias a su fantástico argumento y su desarrollo único.

TU GRAN RETO

«Final Fantasy XII» es un juego inabarcable, pero si hubiera que usar tres palabras para explicarlo serían emoción, intensidad y aventura. Estas son las claves de esta maravilla:

1. **EL ARGUMENTO DEL JUEGO** hace que sintamos muy cercanos a los personajes, por medio de situaciones épicas, dramáticas e incluso trágicas.
2. **LOS COMBATES** son una renovación completa, y combinan la acción en tiempo real con la inteligencia artificial de nuestros aliados.
3. **LA EXPLORACIÓN** es casi ilimitada, pero más peligrosa que nunca debido a los numerosos enemigos que pueblan los escenarios.

LA MAYOR AVENTURA DE PS2

FINAL FANTASY XII

Dicen que lo bueno se hace esperar, y es cierto. «Final Fantasy XII» llega por fin a nuestro país con una estupenda traducción al castellano.

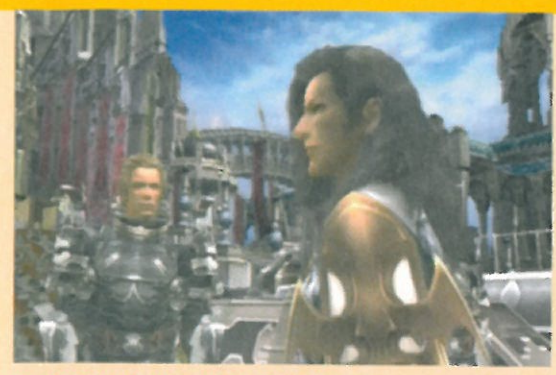
■ **LA DUODÉCIMA ENTREGA DE LA SAGA DE ROL** más emblemática de Square-Enix no se anda con rodeos: es el mejor juego de rol de PS2, y en España tenemos la suerte de disfrutar de unos textos perfectamente localizados. Algo imprescindible para disfrutar de la historia de Dalmasca, una región bajo el yugo de los tiránicos Arcadios. Junto al impetuoso Vaan, la princesa Ashe o la atractiva Penelo, formamos un grupo de héroes atípicos, con sus luces y sombras, que luchan por la libertad de su pueblo. Pero para luchar no basta con buenas intenciones. A lo largo de casi 150 horas de juego (¡ahí es nada!) recorremos docenas de regiones, donde no sólo encontramos aliados y rivales, sino que nos vemos obligados a luchar en trepidantes combates contra cientos de enemigos distintos.

→ **LA FÓRMULA DE LA SAGA HA SIDO RENOVADA.** Los combates por turnos son ahora en tiempo real, lo que da lugar a que todas las peleas sean siempre emocionantes. Además, nuestros aliados pueden luchar de forma

VAAN →

Este descarado personaje pasa de ser un ladronzuelo sin futuro a darlo todo por librar a su pueblo, Dalmasca, de la tiranía de los Arcadios.





EL MODELADO DE LOS PERSONAJES abarca todos sus detalles, desde el pelo hasta las facciones o la vestimenta.



LOS ESCENARIOS DEL JUEGO son completamente 3D, y ofrecen un nivel de acabado impresionante en su diseño.



EL COMBATE ACTIVO es el sistema que permite manejar de forma simultanea al líder del grupo, con el apoyo de nuestros compañeros.

NUEVAS ESTRATEGIAS

Las novedades de combate en la aventura son muy amplias, pero son vitales el uso del Tablero y la compra de Licencias, dos elementos imprescindibles para lograr avances.



EL TABLERO DE LICENCIAS nos permite canjear puntos de experiencia por nuevas habilidades, si bien hemos de pagar antes por ellas.



LOS NUEVOS ATAQUES son los más complejos de la saga. Los personajes pueden realizar golpes definitivos y combinarlos con los del resto del grupo.







LA TRADUCCIÓN AL CASTELLANO no pasa por alto ningún detalle. Tenemos los nombres de cada escenario (izquierda), además de todos los menús y opciones (centro), y por supuesto la totalidad de los diálogos que se producen en el juego (derecha).

independiente, según las órdenes que prefijemos. También es nuevo el sistema de desarrollo de poderes, las invocaciones, las armas... un verdadero "lavado de cara" para ofrecer un juego irresistible. Los mismos elogios van para los escenarios, totalmente tridimensionales, o el soberbio modelado de los personajes. Toda una obra maestra, mejorada gracias a la fiel traducción de todos los textos del juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ARGUMENTO** es sin duda su gran baza, al crear unos personajes que parecen vivos.
- **LA RENOVACIÓN DE LA SAGA** tanto en cuestiones técnicas como en el sistema de juego.

lo peor

- **PUEDE SER DIFÍCIL** para la gente poco paciente, aunque echándole horas se compensa.
- **LA REPETICIÓN DE VIAJES** al principio del juego, que nos obliga a regresar a varios lugares.

alternativas

«Final Fantasy» cuenta con dos entregas previas imprescindibles para PS2. **«Final Fantasy X»** fue su estreno en la consola, y sigue siendo hoy día un juegazo. No menos bueno es su continuación, **«Final Fantasy X-2»**. Y si aún tenéis "hambre" de Square Enix, no os perdáis el fabuloso, **«Dragon Quest»**, otra joya del rol.

GRÁFICOS Los personajes presentan una apariencia espectacular, complementada por unos escenarios detallistas y muy coloridos. **98**

SONIDO La banda sonora, pese a tener el tema clásico de la saga, es ahora más épica y orquestal. Una composición de lujo. **94**

DURACIÓN 150 horas, que se dice pronto. Acabar el juego y completar todos sus secretos puede llevar meses al más pintado. **97**

DIVERSIÓN Combates a cual más emocionante, habilidades sorprendentes y sobre todo un argumento de los que dejan huella. **98**

PUNTUACIÓN FINAL 98

valoración

Entendemos muy bien a los fans de «Final Fantasy», que han esperado tanto para disfrutar aquí de la última entrega en PS2. Y les entendemos porque, como profesionales, hemos seguido el juego desde sus primeros pasos y no podíamos esperar el momento de compartir con todos vosotros esta maravilla. Ese momento ha llegado, y el motivo de celebración es doble: no solo disponemos, por fin, de esta obra maestra en PS2, sino que lo hacemos con una traducción completa y perfecta de sus textos. ¡Enhorabuena!

Las claves de la rebelión

En la lucha por derrocar a los Arcadian son muchos los protagonistas. Junto al grupo de héroes principales están todos los habitantes de Dalmasca, aliados, enemigos o simples espectadores. Y no menos importantes son los rivales que aguardan a nuestros amigos.



PRÓLOGO: IVALICE

LA REGIÓN DE DALMASCA es la pieza clave en la lucha por Ivalice. Son dos las naciones contendientes: Arcadia y Rozarria. Arcadia inició su invasión, y las fuerzas de Dalmasca, lideradas por su príncipe, fueron diezmadas al caer la fortaleza de Nalbina. El Rey Raminas tuvo que aceptar un armisticio, pero en realidad fue un golpe de estado para que Arcadia se apoderase del trono.





PERSONAJES PRINCIPALES



VAAN

HISTORIA: Huérfano desde joven, Vaan perdió a su hermano Reks durante la caída del Rey Raminas. Sueña con ser pirata aéreo y devolver la libertad a su pueblo.

DESTREZAS: Vaan es un ladrón experto. Su agilidad le da ventaja en el manejo de la espada.

PUNTO DÉBIL: Los ataques a distancia no son su especialidad. La magia que más le conviene es la de apoyo, como Cura.

ASHE

HISTORIA: La única heredera del trono de Dalmasca es también líder de la resistencia contra Arcadia.

DESTREZAS: Hábil tanto en combates cercanos como en Magia Blanca.

PUNTO DÉBIL: Probablemente sea demasiado compulsiva a la hora de atacar al enemigo. Ashe da lo mejor de sí misma siempre que tenga una defensa bien equilibrada.

BASCH

HISTORIA: El Capitán de los caballeros de Dalmasca fue el presunto traidor que asesinó al rey, pero guarda más de un secreto...

DESTREZAS: Guerrero letal con espadas anchas y dagas, de gran fuerza y resistencia.

PUNTO DÉBIL: Los ataques a distancia. La magia que más le conviene es la de apoyo, como Cura.

BALTHIER

HISTORIA: Este pirata aéreo se declara libre y sin ataduras, pero detrás de su socarronería se esconde una indudable lealtad hacia su patria y sus amigos.

DESTREZAS: La especialidad de Balthier son las armas de fuego, junto a los hechizos de apoyo. También es muy eficaz con la Magia Negra.

PUNTO DÉBIL: Su Ataque Límite. Es más eficaz si se combina con los del resto del grupo, al igual que su Gambit.

FRAN

HISTORIA: Pirata compañera de Balthier, con más de 100 años de edad. Fran es muy inteligente y serena.

DESTREZAS: Experta en armas. Fran es ágil tanto con la espada como al usar la Magia Negra. Una guerrera infalible.

PUNTO DÉBIL: Necesita acumular bastante experiencia antes de que sus ataques cuerpo a cuerpo sean efectivos.

LAS RAZAS DE DALMASCA



SEEK

RAZA QUE HA EVOLUCIONADO de los cerdos. Son de estatura parecida a la humana, pero tienen más fuerza física, defensa y son agresivos por naturaleza.

SON UTILIZADOS COMO SOLDADOS, guardias, o como trabajadores de labores manuales.

SON UNA RAZA BÁRBARA y sienten una atracción natural hacia los objetos brillantes como oro o joyas.



HUMES

LOS HUMANOS son conocidos en Ivalice como Humes. Hay muchos tipos, con diferentes niveles de inteligencia, características corporales y culturas.

TODAS LAS RAZAS se relacionan con los Humes, pero algunas son más avanzadas, como los Moogles.

LOS HUMES utilizan a las razas menos inteligentes como esclavos o trabajadores bajo su control.

MOGURIS

SU INTELIGENCIA es superior a la de los humanos, aunque con un cociente superior que les hacen destacar del resto de la población. Son siempre pacíficos.

AUNQUE LA INGENIERÍA es el oficio más habitual entre los Moguris, también destacan como Magos.

LOS MOGURIS SON RESPETADOS por Humes y Vieras, ya que viven en capitales construidas por los Moguris.



BANGAA

HAN EVOLUCIONADO DE LOS REPTILES. Su estilo de vida es similar al de los humanos.

HAY CUATRO TIPOS de Bangaa: Ruga, Faas, Bista y Sanga, de distintos atributos físicos y encargados de oficios específicos, como comerciantes o soldados.

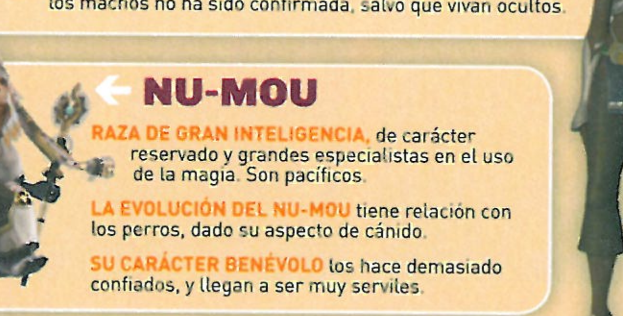
SU DEBILIDAD es la incapacidad para realizar magia, aunque algunos han conseguido lograr hechizos.

VIERA

LA RAZA MÁS AVANZADA de Ivalice tiene el triple de edad media que los humanos. Son extremadamente inteligentes.

ANTIGUAMENTE los Viera habitaban los bosques, pero tras la guerra muchos se vieron obligados a convivir con los humanos.

LA RAZA VIERA se compone sobre todo de hembras. La existencia de los machos no ha sido confirmada, salvo que vivan ocultos.





NU-MOU

RAZA DE GRAN INTELIGENCIA, de carácter reservado y grandes especialistas en el uso de la magia. Son pacíficos.

LA EVOLUCIÓN DEL NU-MOU tiene relación con los perros, dado su aspecto de cánido.

SU CARÁCTER BENÉVOLO los hace demasiado confiados, y llegan a ser muy serviles.

EL PELIGRO ENEMIGO

EN DALMASCA HAY DOS CLASES BÁSICAS DE AMENAZAS.
Por un lado están **los monstruos,** categoría que engloba a todas las criaturas que habitan las mazmorras o bien grandes zonas abiertas, como desiertos, llanuras o montañas. **Su tamaño es indicativo de su poder,** y son capaces de atacar en manadas. Más peligrosos son los enemigos que pertenecen a las razas de convivencia, en particular los **Soldados** y, por encima de todos, los **Jueces de Arcadia.**



El comienzo del viaje

Los principios básicos de «Final Fantasy XII» residen en la visita de nuevas regiones, la mejora de los personajes, la exploración de escenarios y, por supuesto, la victoria en centenares de combates. Estas son las claves para iniciar vuestra aventura.

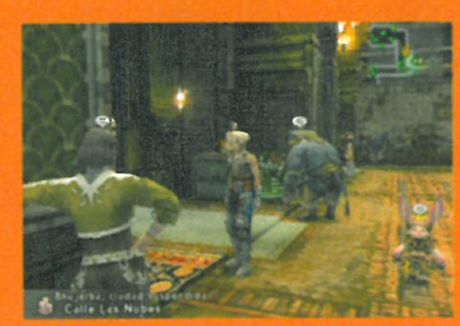


VISITA A LA CIUDAD

LAS REGIONES DE DALMASCA son zonas de comercio y mercado. Allí las únicas batallas son contra el bolsillo, ya que estos lugares reúnen la mayoría de las tiendas, locales y zonas de aprendizaje que debéis visitar para vuestros avances.



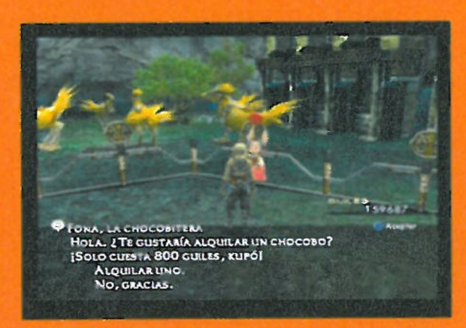
CADA HABITANTE tiene sus ocupaciones, pero algunos de ellos pueden daros pistas al hablar.



EN LAS TABERNAS habitan personajes de todas las razas, muchos con ofertas y secretos.



EL ACCESO A CIERTAS ZONAS está restringido si no tenemos un permiso de otro personaje.



LOS PARQUES DE CHOCOBOS están en las salidas de las ciudades para ofrecer transporte.

VUESTRO EQUIPAMIENTO

LA DEFENSA DE CADA PERSONAJE es un aspecto crucial que obliga a obtener los mejores objetos en las tiendas.



OBJETOS DE DEFENSA como los escudos exigen activar antes la Licencia que permita equiparlos.



EN LA TIENDA podemos comprar equipo y objetos para tratar posibles estados alterados.

LAS ARMAS

EXISTE TODO TIPO DE ARMAMENTO cuyo uso es totalmente libre para todos los personajes. Aunque no es precisamente barato, así que preparaos para combatir y ganar dinero.



EN LAS TIENDAS aparecen listados con las armas y las mejoras de Ataque para cada personaje.



LAS ARMAS Y EQUIPO aparecen en manos de los personajes tan pronto como les equipemos con ellas.

OPTIMIZACIÓN DE EQUIPAMIENTO

NO ES PRECISO COMPRAR DE FORMA COMPULSIVA, ya que muchas veces puede que encontremos armas o incluso dispongamos de una buena equipación en nuestro inventario.



LA EQUIPACIÓN AUTOMÁTICA da al personaje los objetos más adecuados según su perfil.



SEGÚN EL ENEMIGO a combatir, las armas pueden tener mayor o menor eficiencia contra ellos.



COMBATE ACTIVO

EL SISTEMA DE BATALLAS en «Final Fantasy XII» mezcla la acción en tiempo real con los turnos y la estrategia. Tenemos libertad de movimientos en todo momento, lo que no evita que los enemigos saquen partido a su elevada inteligencia.



AL VER A UN ENEMIGO, el héroe desenvaina su arma automáticamente. Si mantenemos pulsado R2 podemos ignorarle y escapar.



LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS permite que movamos al protagonista a una dirección estratégica alrededor de nuestro oponente.



AL ESTABLECER CONTACTO con el enemigo parten de él unas líneas rojas hacia nosotros, que indican que se disponen a atacarnos.



LAS LÍNEAS AZULES aparecen al elegir un ataque en el menú desplegable, y el enemigo sobre el que vamos a realizar dicha acción.



LOS PERSONAJES repetirán la misma acción desde el momento en que la elijamos hasta que optemos por una técnica distinta.



PARA PODER GOLPEAR es preciso esperar a que se llene la barra de Ataque. Mientras lo hace somos vulnerables ante el enemigo.



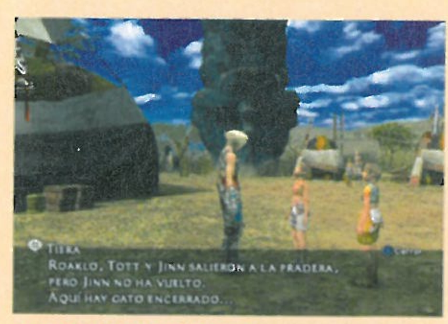
AUNQUE ESTABLEZCAMOS CONTACTO, si nos alejamos demasiado del enemigo o aliado no realizaremos la acción escogida.



CONTRA VARIOS ENEMIGOS es preciso desplegar el menú y, tras escoger la acción, seleccionar cuál va a recibir el ataque.

LABOR DE EXPLORACIÓN

PARA ACCEDER A NUEVAS ZONAS antes hay que recorrer vastos territorios donde habitan aliados y enemigos.



LOS POBLADOS NÓMADAS aparecen en todas las regiones. Cuentan con tiendas, puntos de Salvado y hasta misiones secundarias.



VUESTRO MAPA indica el nombre de las zonas visitadas, vuestra dirección y el acceso a la ciudad más cercana. Resulta indispensable.



DETERMINADAS ZONAS requieren un recorrido completo, realizando una misión, antes de poder abandonarlas y proseguir el viaje.



HAY DOS PUNTOS DE SALVADO distintos. Los azules curan y salvan partida, pero los naranjas permiten teletransportarse a zonas visitadas.

Habilidades heroicas

Dos factores son precisos para mejorar en esta aventura: dinero y coraje. No basta con reunir una fortuna para nuestras compras, sino que debemos acumular la experiencia necesaria como para "aprender" a manejar nuevas técnicas antes de equiparlas.



¿QUÉ SON LAS LICENCIAS?

CADA PERSONAJE tiene un tablero con cientos de casillas, cada una referente a una habilidad distinta.



AL PRINCIPIO los Tableros están casi vacíos. Es preciso rellenar sus casillas.



EN CADA COMBATE conseguimos Puntos de Licencia para gastar en el tablero.



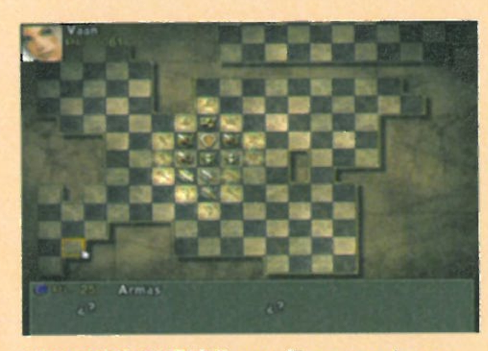
EL TABLERO DEL PERSONAJE indica el número de puntos precisos para la casilla.



AL AVANZAR EN EL JUEGO los héroes tendrán gran cantidad de habilidades.

TABLERO DE LICENCIAS

PARA DESARROLLAR EL PODER DE LOS PERSONAJES es necesario conseguir Puntos de Licencia en el campo de batalla. Tras reunir una buena cantidad, accedemos al Tablero del personaje y seleccionamos la opción que deseemos... siempre que los Puntos acumulados sean suficientes para activarla. Ahora vamos a ilustrar el proceso siguiendo una secuencia en el Tablero de Licencias de Vaan.



ABRIMOS EL TABLERO y nos fijamos en el grupo de celdas de Armamento. Podemos usar el zoom para ver el Tablero y todas las casillas vacías.



LA CASILLA DE EQUIPAMIENTO está rodeada de otras celdas, cada una indicando la mejora que nos da y los Puntos que cuesta activarlas.



TRAS SELECCIONAR LA CELDA, nos aseguramos de que sea la correcta. El Tablero permite recorrer las celdas para saber cuál es el camino más indicado para el desarrollo del personaje.



ACTIVADA LA CELDA aparecen nuevas celdas a su alrededor. Cada celda supone una mejora con respecto a la siguiente, pero también un incremento en el gasto de Puntos de Licencia.



PODEMOS CAMBIAR DE CELDA y desarrollar atributos distintos. Por ejemplo, detener el avance de Vaan en espadas y hacerle mejorar en armas de fuego, lanzas o arcos, con total libertad.



SI SEGUIMOS UNA LÍNEA DE TÉCNICAS podemos observar la progresión del personaje. Aquí vemos que Ashe ha potenciado sus capacidades defensivas y sus opciones de equipamiento.



LAS TIENDAS

NO BASTA CON ACTIVAR LAS LICENCIAS. Es preciso acudir a las tiendas y comprar los hechizos, armas u objetos específicos para la Licencia que hayamos activado, o no servirán de nada.


EN CADA TIENDA aparece un listado con los objetos que pueden usar los personajes y los efectos sobre ellos.


ACTIVAD LA LICENCIA después de comprar el objeto, no antes. Así contaréis con él de antemano.

ACTIVACIÓN DE LICENCIAS

CADA GRUPO DE LICENCIAS se refiere a una disciplina, y el "rumbo" que elijamos activa a su vez opciones similares. Por ejemplo, mejoras como Espadachín, si bien es posible mejorar otras técnicas si lo deseamos.


ELEGIMOS UNA LICENCIA de arma de fuego para Balthier, que le permitirá usar las armas indicadas en pantalla, de mejores características.


AL ACTIVAR LA LICENCIA es posible acceder a nuevas casillas en los laterales, con armas incluso mejores, pero más caras en Puntos.



CONSEJOS DE LICENCIAS

PARA REALIZAR UNA ACTIVACIÓN ÚTIL DE LAS LICENCIAS hay varios factores que pueden ayudar. La experiencia es vital, así que no evitéis los combates. También os ayudan los encargos de otros personajes y el reparto útil de Puntos de Licencia.

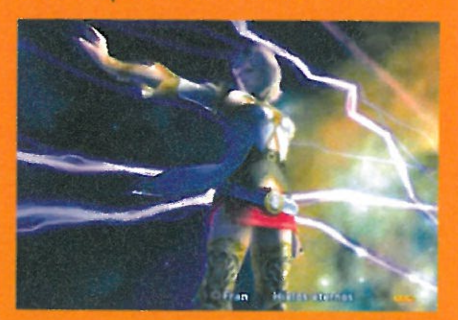

CADA COMBATE da siempre algún Punto de Licencia, así que no evitéis a enemigos menores.


ESCUCHAD LOS CONSEJOS que dan otros personajes, como los medios de ganar dinero fácil.


EQUILIBRAD EL GASTO de Puntos de Licencia para no descompensar a los personajes.

ATAQUES LÍMITE

LAS TÉCNICAS LÍMITE son las que más puntos de Licencia exigen, pero la inversión merece la pena. Son ataques especiales de cada personaje, que además pueden ser combinados.


AL ACTIVAR EL LÍMITE, el personaje elegido comienza su secuencia de ataque, que finaliza con un golpe devastador sobre el enemigo.



DURANTE LA SECUENCIA aparece un menú donde debemos pulsar el botón correspondiente al límite de otro personaje.


EL SIGUIENTE ALIADO comienza su ataque Límite y lo enlaza con el del anterior personaje, para así doblar la fuerza del combo final.



SI SE AGOTA EL TIEMPO y no pulsamos otro botón, el personaje inicial finalizará el ataque sin el apoyo del resto de sus compañeros.

Aliados con vida propia

En «Final Fantasy XII» no luchamos solos. Junto al protagonista que elijamos van de 2 a 4 personajes adicionales. Para evitar "saltar" de uno a otro, el sistema Gambit permite que los aliados sepan defenderse por ellos mismos con órdenes prefijadas.



¿QUÉ ES EL GAMBIT?

EL GAMBITO ES UNA JUGADA DE AJEDREZ que en el juego se refiere al componente estratégico de los combates, y por el que los aliados reaccionan de forma independiente.



GRACIAS AL GAMBIT el personaje que no estemos manejando ataca al enemigo por su cuenta.



AL DESACTIVAR EL GAMBIT es necesario dar cada orden al personaje de forma manual en el menú.

MANEJO RESPONSABLE

EL GAMBIT TIENE UN DOBLE FILO. Los personajes realizan al instante las órdenes que les hayamos dado. Si esas órdenes requieren un gasto, bien de objetos o de puntos mágicos, es recomendable desactivarlas por completo o parcialmente.



EN EL CAMPO DE BATALLA los aliados realizan sus órdenes Gambit de manera ininterrumpida.



SI DETENEMOS EL GAMBIT, podemos administrar de forma más equilibrada los recursos del grupo.



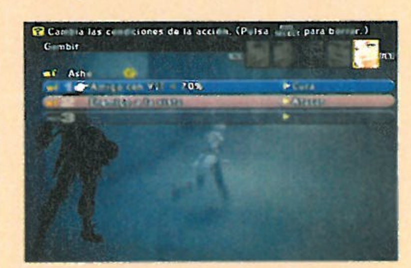
LAS ÓRDENES DE APOYO, como los hechizos de mejora, deben ser las prioridades del Gambit.



AL USAR A LOS ESPER el héroe que lo haya invocado usará sus órdenes sobre la criatura.

ACTIVACIÓN Y ÓRDENES

PARA UTILIZAR EL GAMBIT es preciso elegir una ranura y escoger la orden que deseamos.



ELEGIMOS LA ORDEN que queremos que realice el personaje. Por ejemplo, la de curar a un aliado por medio de la magia.



LOS PARÁMETROS DE LA ORDEN definen cómo se realiza. Decidimos que la Cura se realice en aliados con 50% de salud.



ES PRECISO CONFIGURAR el Gambit de todos los personajes y el orden de sus acciones para evitar gastos innecesarios.



EN COMBATE, cada personaje realizará las ordenes indicadas, que deben ser equilibradas para ofrecer buen apoyo.



USO DEL GAMBIT

UNA VEZ EN LA ZONA DE BATALLA, cada uno de los personajes que no estén bajo control directo (es decir, aquellos que nos sigan) comienzan a realizar las órdenes de su Gambit. Si no queremos que la exploración se convierta en un caos de hechizos y ataques continuos, es preciso organizar cada orden de manera equilibrada, dando prioridad a aquellas que mejoren nuestros atributos.



INCLUSO EN MOVIMIENTO, cada personaje realiza sus órdenes de forma continua, combinando el apoyo con los ataques a los enemigos.



ES PRECISO DETENERSE y dejar que los aliados completen su "ronda" de hechizos antes de ser interrumpidos por ataques de enemigos cercanos.



LA MAGIA DE APOYO debe ser la orden más importante en el Gambit, ya que otorga ventajas antes de entrar en combate con los monstruos.



BENEFICIAR A LOS ESPER con los conjuros de Apoyo es una buena estrategia para que estos aliados duren más en el campo de batalla.



LAS RANURAS DE GAMBIT se ganan en el Tablero de Licencias. Conviene "llenarlas" cuanto antes con variedad de órdenes para cada personaje.

AL ACUMULAR EXPERIENCIA, la cantidad de opciones para cada orden es abrumadora. Es necesario organizarlas por prioridades.

PODEMOS DESACTIVAR ÓRDENES o vaciar las ranuras del Gambit de un personaje, si creeemos que sus acciones entorpecen el desarrollo.

PARA EQUILIBRAR EL GAMBIT examinamos las órdenes de todos los personajes y así comprobamos que no coincidan entre ellas.

CAMBIO DE LÍDER

DEBEMOS ALTERNAR EL PERSONAJE que controlamos, pues la variedad de habilidades se basa en la estrategia.



CAMBIAR DE POSICIÓN durante un combate contra un Jefe Final es una buena opción para ataques conjuntos



SI ATACAN A UN PERSONAJE debemos controlarlo y alejarnos de los enemigos para recuperarnos.

TÉCNICAS Y HECHIZOS

LA VARIEDAD DE ÓRDENES DEL GAMBIT abarca todas las habilidades de los personajes, incluyendo los hechizos mágicos. Se debe buscar el equilibrio para evitar que las órdenes se "solapen" y haya varios personajes repitiendo el mismo conjuro una y otra vez.



EL PERSONAJE PRINCIPAL, libre de Gambit, debe ser quien se encargue de los Ataques Límite.



EL PROTAGONISTA también debe ocuparse de realizar las invocaciones de cada Esper.



EL HECHIZO PRISA es la mejor orden inicial, ya que confiere más velocidad al resto de acciones.



LOS CONJUROS CURATIVOS como Revitalia, que regenera Salud, son la segunda opción más útil.



LA MAGIA DE APOYO debe efectuarse en territorio neutral para así conseguir ventaja.



AL AVISTAR AL ENEMIGO, conjuros como Coraza son la opción más útil como apoyo al combate.

El poder de los Esper

Las invocaciones de «Final Fantasy XII» son los Esper, unos seres de poder sobrenatural que se unirán a nuestro equipo si antes somos capaces de derrotarles.



BÚSQUEDA DE ESPER

LOS SERES MÍTICOS CONOCIDOS COMO ESPER son poderosos aliados en esta aventura. No son imprescindibles para completar el juego, pero su enorme potencial y la búsqueda merecen la pena. Tras derrotarlos conseguimos su Licencia, que al ser activada hace aparecer al Esper para que luche de nuestro lado.







LISTADO DE INVOCACIONES

TODOS LOS ESPER tienen ventajas y debilidades, pero sus ataques son capaces de aniquilar a los enemigos más peligrosos.

SHEMHAZAI

LA GUARDIANA DE LOS DIOSES puede devorar el alma de sus enemigos. Este Esper se obtiene de forma automática a lo largo de la aventura, y es la primera Invocación.



ZODIARK

EL ESPER MÁS OSCURO supera en poder incluso a Última y al resto de dioses. Su técnica Eclipse llega a causar 50000 puntos de daño.

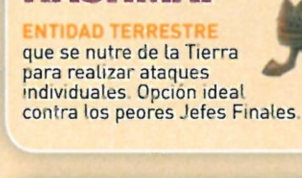


ZEROMUS

SUS ATAQUES ELEMENTALES se basan en la Gravedad, lo que le convierten en uno de los Esper más poderosos. Su técnica Big Bang es devastadora.

HASHMAI

ENTIDAD TERRESTRE que se nutre de la Tierra para realizar ataques individuales. Opción ideal contra los peores Jefes Finales.



CHAOS

SUS CUATRO ESPADAS convierten a este Esper en una opción temible, ideal para combates masivos contra docenas de enemigos.



ZALERA

ESTA ANTIGUA DIOSA de la muerte es inmune a la influencia de los siete elementos, y dispone de técnicas capaces de aniquilar al enemigo con un único golpe.

EXODUS

EL ANCIANO fue capaz de enfrentarse a los dioses. Este Esper realiza ataques por medio de cometas y estrellas.



ULTIMA

UN ÁNGEL CAÍDO que pagó cara su rebeldía. El gran alcance de su ataque Fulgor hace que convenga reservarla para los combates más peligrosos.



CUCHULAINN

EL IMPURO fue creado para devorar la inmundicia del planeta, pero al verse superado usa dicha materia para realizar ataques capaces de absorber la energía del rival.



FRAMFRIT

EL ESPER MÁS FIEL es otra de las invocaciones obtenidas durante la aventura. Su vasija elimina a cuanto enemigo se interponga en nuestro camino.

ADRAMMELECH

EL NUEVO BAHAMUT llega desde los cielos para ofrecernos su ayuda. Su rayo del Juicio tiene un único objetivo: destruir al enemigo de mayor poder.



BELIAS

EL PRIMER ESPER del juego, basado en el Fuego, es también la clave para lograr la victoria final en esta aventura.



MATEUS

AUNQUE SU ASPECTO ENGAÑE, este Esper fue un día humano. El Dios del Hielo pagó cara su ambición y ahora deambula por la Tierra, sirviendo como guerrero.





Los tesoros más preciados

Entre batalla y batalla, bien vale la pena tomarse un respiro y realizar actividades más distendidas. Y no va a ser por escasez de opciones: caza de fieras, búsqueda de libros ocultos, pesca, reliquias de bucaneros... nunca un pirata tuvo tanta diversión.



CAZA MAYOR (I)

CAZAR ANIMALES nos convierte en cazarrecompensas, un trabajo que nos dará prestigio y muchos Guiles. Basta con visitar la taberna de Rabanasta y averiguar en el tablón de anuncios cuáles son las especies más problemáticas de esa localización.



LOS CARTELES ofrecen un boceto del "bicho" y el lugar donde se le ha visto merodear.

CAZA MAYOR (II)

TRAS ACEPTAR EL ENCARGO es necesario buscar a la persona que puso el anuncio. Cerramos el trato, acabamos con la presa si somos valientes y luego basta con reunirse con el anunciante para cobrar la "pasta". ¡Y vuelta a empezar!



EL TABLÓN DE ANUNCIOS indica dónde se encuentra el solicitante de nuestro servicio.



ENCICLOPEDIA ENEMIGA

CONOCER A LOS RIVALES es útil no sólo para averiguar sus debilidades, sino también para adivinar qué secretos ocultan o saber si dejan un tesoro específico tras su derrota. Para repasar estos datos contamos con una completa enciclopedia.



CADA ENEMIGO DERROTADO pasa a formar parte de la enciclopedia en una ficha.

LA GUARIDA DEL PIRATA

COMO BUENOS PIRATAS AÉREOS podemos disfrutar de nuestro botín. Al acabar con cierta cantidad de enemigos, o usar varias veces un ataque concreto, nuestra Guarida contará cada vez con más elementos, tanto personajes como nuevo mobiliario.

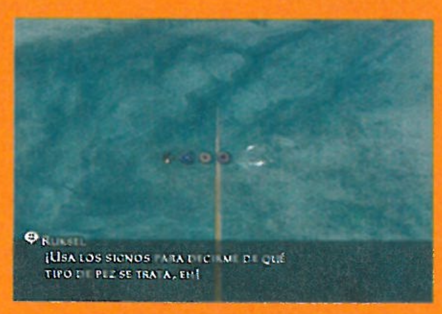


LA GUARIDA SE ANIMA con versiones "super deformed" de los protagonistas del juego.



DE PESCA EN EL MUELLE

SI CONSEGUIMOS UNA CAÑA y se la ofrecemos a Ruksel, en el Desierto Este de Dalmasca, accederemos a un minijuego que permite pescar diversos peces. A cambio obtenemos varias botellas, que tras derrotar a Gilgamesh revelan diversas pistas.



LA SECUENCIA DE BOTONES es la clave para pescar al pez antes de que desaparezca.

LA CAZA DEL GRIMORIO

LOS ENEMIGOS ARROJAN OBJETOS al ser derrotados. Estos tesoros aleatorios pueden aumentar su valor si adquirimos los Grimorios, unos tomos secretos que aparecen si hablamos repetidas veces con personajes llamativos, o al leer varios rótulos.



GRACIAS A LA NAVE podemos visitar al instante las tiendas que oculten Grimorios.

Paso a Paso

Un mundo al borde del abismo, una ciudad oprimida, un grupo de héroes dispuestos a los sacrificios más altos. Esta es también vuestra aventura, detallada punto por punto para que podáis convertiros en los mayores guerreros que jamás existieron en Ivalice.



1 **POR MEDIO DE REEK** aprendemos los movimientos más básicos, además de vivir el prólogo de esta aventura.



2 **EL PRIMER JEFE** es un mero aperitivo de lo que está por llegar, pero os permitirá practicar los comandos básicos.



3



4



5



6

NALBINIA

FORTALEZA:

Iniciamos el juego con un joven de 17 años llamado Reek, el hermano de Vaan. Antes de usar el personaje, debemos pasar por **un sencillo tutorial de movimientos (1):**

1. Moved el analógico derecho.
2. Moved el analógico izquierdo para caminar o correr.
3. Acercaos al soldado que está a la derecha del portón y hablad con él.
4. Id al portón y abridlo.

Cuando suban las escaleras, podréis atacar al primer soldado. Presionad X para abrir el menú y escoged la opción Ataque. Corred hasta la mitad del puente.

JEFE: TRITURADORA

Atacad junto a Basch (2). Cuando estéis bajos de vida, vuestros compañeros os curarán. Después de la pelea anterior, eliminad a los soldados y a continuación subid.

Ahora disponéis del mapa del área pulsando el botón Select. Entrad al edificio. Podéis escapar de las batallas usando el botón R2. Avanzad al fondo. Girad a la izquierda, luego a la derecha y subid las escaleras. Estos cristales azules recuperan Vit., algo que debéis tener en cuenta para el futuro. También eliminan estatus negativos del personaje, como Veneno o Ceguera. Tras acabar con otros tres soldados, disponeos para una escena de impacto.

PRESENTE

RABANASTA

Iniciamos el juego con Vaan, un joven de 17 años, dos años después de los hechos narrados en el prólogo. La primera misión no resulta ni mucho menos tan épica como el prólogo. Nuestro objetivo es eliminar a tres ratas, nada del otro mundo. Luego Vaan aparecerá en medio de la ciudad. Observad el mapa, donde veréis una X roja.

DESIERTO ESTE

El objetivo es cazar al Tomate Rebelde, poca cosa, pero un buen comienzo... Este monstruo está en la primera colina nada más salir de la ciudad. No dejéis que el resto de los enemigos interfieran y **acabad con él (3).** Regresad a la ciudad.

RABANASTA

Hablad con Kytes, que está al frente de la puerta grande. Ahora nuestro nuevo destino es el Subsuelo, pero antes id a la taberna y **hablad con Tomaj para recibir la recompensa (4).** Salid de la taberna y girad a la derecha. Entrad por la puerta que va al Subsuelo. Activad el mapa y poned rumbo donde está la X roja. No recojáis el cofre que está al frente de la zona de Dalan. Si lo abrís no podréis obtener el arma más poderosa del juego. Después de la escena, salid del lugar y girad a la derecha (Puerta Sur).

Guardad la partida en el Cristal Azul. Nuestro nuevo destino es Giza. Podéis comprar el mapa de esta área al sur, en la plaza. **Tenéis que hablar con el Kupo, que os lo vende por 30 Guiles (5).**

LLANURAS DE GIZA: ESTACIÓN SECA

Es aconsejable comprar la magia Cure y la habilidad Libra en las tiendas respectivas Poned rumbo a Giza, a las llanuras. Observad el mapa para que os ubiquéis. Después poned rumbo al frente del cristal oscuro y hablad con la mujer del poblado. Buscad al niño al Sur. Él os dará el Objeto Piedra Sombría, que debéis recargar para poder acceder al Palacio más adelante. Observad el mapa para que veáis la localización de cada uno de los cristales. Poned rumbo a estos cristales y **utilizad el objeto**





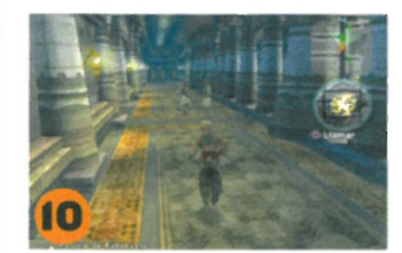
7 **EL LIDER DEL SUBSUELO, DALAN,** os da la clave para infiltraros en Palacio. Usad la piedra para activar el pasadizo.



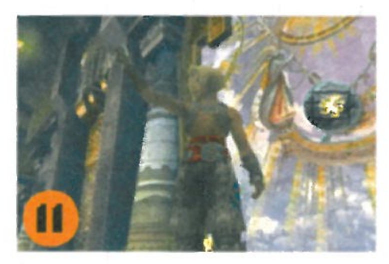
8 **IGNORAD LOS COFRES** de Palacio para de ese modo conseguir, cuando avance la historia, un arma muy especial.



9



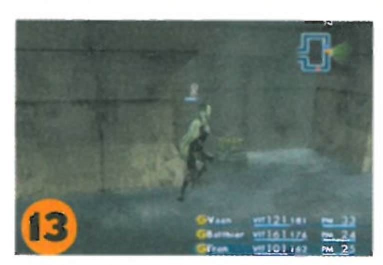
10



11



12



13



14



15

en ellos (6) hasta que la barra llegue al 100%. Obtenéis así Piedra Luminosa. Ahora regresad a Rabanasta por la ruta previa, para conseguir una Piedra Creciente.

CIUDAD DE RABANASTA

Id y hablad con Dalan en la zona Sur. **Él os dará el Objeto Piedra Creciente (7).** Observad el mapa y veréis vuestro nuevo destino.

CAMINO GARAMSYTHE

Coged el camino hacia la izquierda. Nuestro destino es Garamsythe. Recordad que podéis recoger varios cofres en el camino. Cuando lleguéis a este sector, avanzad al fondo y girad a la derecha.

PALACIO REAL

Recoge el mapa del área en la urna que está a vuestra espalda. Podéis guardar la partida en el cristal azul. Salid del cuarto y girad a la izquierda. **Hay varios cofres, pero no los recojáis (8)** si queréis tener el arma más poderosa de todo el juego. Intentad subir las escaleras, y después hablad con el sirviente del palacio. Ahora debéis **presionar Cuadrado para llamar al guardia (9)**, y cuando se acerque, rodearlo por la derecha de forma que no os vea, y de esta forma podréis subir las escaleras del fondo.

En el segundo piso hay dos soldados, así que girad a la derecha y cuando lleguéis, **llamadlos con el botón Cuadrado (10).** Llamad al soldado de la siguiente intersección. Luego, girad a la izquierda hasta el siguiente punto, **usad la Piedra Creciente (11)** y activaréis una esclusa. La distinguiréis porque emite un resplandor verde, y es la tercera si contáis desde la entrada, a la izquierda. Avanzad a la esclusa por la derecha. Después seguid por el pasillo hasta el fondo, y **presionad el interruptor oculto (12)** en la pared de la izquierda. Subid después las escaleras para acceder a la siguiente estancia.

CAMINO GARAMSYTHE

Descended las escaleras y examinad los soldados muertos. Avanzad al siguiente sector y girad hacia la izquierda. Recoged el mapa del área y observadlo. Nuestro primer destino es el sector Sur. Recordad que podéis recoger **varios cofres que están en el camino. (13)**

En este sector debéis luchar contra 4 Flanes de fuego, unos enemigos algo pesaditos.... Estos Flanes **lanzan magias con estatus Ceguera (14).** Si tenéis algún Colirio os puede servir para anular este estado alterado. Ahora vuestro nuevo destino es el sector de las Alcantarillas. **Tened cuidado con los sapos (15)** y los fantasmas que aparecen en el camino. Preparaos para el primer Jefe serio de esta aventura: **equipaos con pociones y activad el Gambit (16).** Antes ▶▶



PISTAS BÁSICAS

El poder del combate





NO DEBÉIS EVITAR NINGÚN ENFRENTAMIENTO si pretendéis derrotar a los Jefes Finales del juego. Cada Punto de Licencia os pone más cerca de una nueva habilidad o mejora de Equipamiento. Y lo que es más importante: podréis aumentar el nivel de vuestros personajes de manera exponencial. Así que no os acostumbréis a escapar ni siquiera de enemigos débiles.



BALTHIER ES MAESTRO en el uso del Gambit, y se ofrece a enseñaros todos los principios básicos de esta estrategia.



DEFENDED A ASHE de los soldados Dalmascos. Su superioridad numérica no es ninguna amenaza.















es preciso ayudar a la princesa Ashe **contra varios soldados que la persiguen (17).** Ahora, atentos al próximo enemigo. No es que estemos ante un jefazo temible, pero tampoco conviene bajar la guardia en este primer choque en grupo.

JEFE: FIREMANE

VIT.: 2600
ROBO: POCIÓN

Es recomendable activar el Gambit de todos los personajes. Hacedlo y recordad que el que esté de primero **siempre tiene la prioridad (18).** Si queréis que el personaje robe al enemigo con más frecuencia, **tenéis que colocarlo en la primera posición de ataque (19).**

PRISIÓN

Aparecéis en este lugar sin nada en vuestro inventario. Guardad la partida en el cristal azul y continuad por la puerta de la derecha. **Podéis encontrar diversos tesoros (20)** en los rincones de las celdas. Avanzad más allá del punto de salvado y caeréis en una trampa.

JEFES

1. DAGUZA

VIT.: 232
ROBO: POCIÓN
DEBILIDAD: FUEGO

2. GALEEDO

VIT.: 158
ROBO: POCIÓN
DEBILIDAD: FUEGO

3. GWITCH

VIT.: 142
ROBO: POCIÓN
DEBILIDAD: FUEGO

Pese a su fiereza, Vaan y Balthier puede acabar con **estos tres enemigos (21)** en cuestión de segundos. **¡Y sin necesidad de armas (22)!** Después de la batalla, guardad la partida en el cristal. También hay dos cofres en el cuarto, pero no los abráis o si no perderéis la oportunidad para obtener el arma más fuerte del juego. Debéis limitaos a coger sólo lo necesario para seguir.

Avanzad al siguiente sector (23). Podéis recoger varios cofres en el área. Continuad por la puerta que se abre después de la escena.

TÚNEL DE BARHEIM

Descended las escaleras (24) y recoged los tres cofres que están dentro del cuarto a la derecha. Guardad la partida. Descended las escaleras y hablad con el tipo que está abajo. **Podréis com-**







EL GUARDIÁN DE LA REJA no sólo es un hábil comerciante, sino que os regalará un fusible para que podáis avanzar.



TENÉIS QUE ACTIVAR los fusibles y mantener alejados de la corriente a las arañas mímicas, pues os dejarían sin energía..















prar armas y otras cosas con él (25). Intentad activar el interruptor que está a la izquierda de Burrogh; no funciona. Subid las escaleras e intentad activar el otro interruptor que está cerca del cristal azul; ¡este tampoco funciona!

Bajad las escaleras y hablad con Burrogh. Recibís el Objeto Fusible. Subid las escaleras e **insertadlo donde está el interruptor (26).** Bajad las escaleras y activad el otro interruptor para abrir el portón, que da paso a la mazmorra.

Avanzad al siguiente sector, eliminad a la araña. Vuestro objetivo es **eliminar a todas estas arañas (Mímicos) (27);** cada vez que entréis a un sector, observad el mapa para ver su localización.

Es recomendable emplear la técnica Libra; si no la tenéis, comprad la Bandana para activar la visión del estatus del enemigo; también os permite localizar las trampas que se encuentren en el área

Podéis encontrar el mapa de Barheim en el sector Este del pasadizo. Cuando eliminéis a todas las arañas **en todos los sectores (28),** es preciso activar el interruptor que está en OP Sector 37. Con este interruptor abriréis el paso al sector Cruce Sureste.

Podéis guardar la partida en este sector. En los siguientes sectores también hay Mimicos. Hay arañas pequeñas camufladas en forma de cofre. Avanzad hasta el sector Nº 4, donde os espera el Jefazo.

JEFE: REINA MÍMICA

VIT.: 4073
ROBO: NUDO

La debilidad de esta araña es el hielo (29). Podéis usar magia Hielo o Hielo+ para así rebajarle la vida. En el escenario van a aparecer mímicos pequeños , pero es una pérdida de tiempo eliminarlos, ya que no dejan de salir. Reina Mimica se concentrará en un miembro del grupo para atacarlo constantemente. Ordenad a otro personaje curar al que están atacando.

Después de la escena apareceréis en Dalmasca. Ahora vuestro nuevo destino debe ser Rabanasta. Si tenéis un Teleportardor, id hacia Dalmasca y utilidad Cristal de Transportación.

CIUDAD DE RABANASTA

Poned rumbo a la **Botica de Migelo (32),** y desde allí id hacia el Oeste. Recibiréis un Objeto. Observad el mapa para que veáis vuestro nuevo destino marcado con una X. Dirigíos de inmediato a ese punto para poder continuar. Basch se une al grupo. **Ahora poned rumbo al frente de la taberna (33).** Arena de Mar. Después de la escena, entrad a la taberna y subid las escaleras. Veréis otra escena. Se os unen ▶▶

PISTAS BÁSICAS

Transporte a la carta





HAY DOS FORMAS DE TRANSPORTARSE en Dalmasca cubriendo largas distancias. La primera son los Cristales Naranjas, que requieren piedras Transportitas para su funcionamiento. Una vez tengáis vuestra propia nave pirata, podéis embarcar y volar hasta cualquier punto con puerto aéreo. Para volver a partir, hablad con la encargada en el mostrador.


34 **GRACIAS A LA NAVE** podréis viajar de forma instantánea a docenas de lugares, al igual que con los cristales naranja.


35 **BUSCAD UNA RUTA** libre de guardias, o caminad tras alguno de los peatones para no ser descubiertos por los soldados.


36


37


38


39


40



41


42

▶▶ Balthier y Fran. Observad otra vez el mapa para que veáis vuestro nuevo destino marcado con una X. Salid de la Taberna. Hacia la derecha debéis hablar con el moguri. **Podréis transportaros a cualquier sector de Rabanasta (34).** Escoged el sector Oeste. **Entrad al edificio del frente (35)** y hablad con Balthier.

BHUJERBA

Salid del aeródromo. Ahora Lamont se une al grupo. Nuestro destino es ir a las Minas Lhusu. Por los caminos del lugar encontraréis soldados bloqueando el paso, así que **avanzad por donde no estén estos soldados (36).** Podéis comprar los mapas del área, y de esa manera podréis saber de antemano cuáles son los destinos y su localización. Permaneced atentos a los Moguris.

MINAS LHUSU

Observad el mapa. Vuestro destino es el sector Lhusu 2 (la parte más a la derecha). **Es aconsejable usar la técnica Libra (37),** o si no equipar el accesorio Bandana. En estas minas hay muchas trampas. Cuando lleguéis al sector 2, veréis una escena. Después preparaos para presionar R2 y escapar hasta la salida de las minas. A los enemigos que os persiguen no tenéis oportunidad de vencerlos

CIUDAD SUSPENDIDA DE BHUJERBA

Cuando salgáis de las minas veréis una escena. **Después subid las escaleras (38).** Nuestro nuevo objetivo es esparcir un rumor, así que presionad el botón Cuadrado para empezar este minijuego:

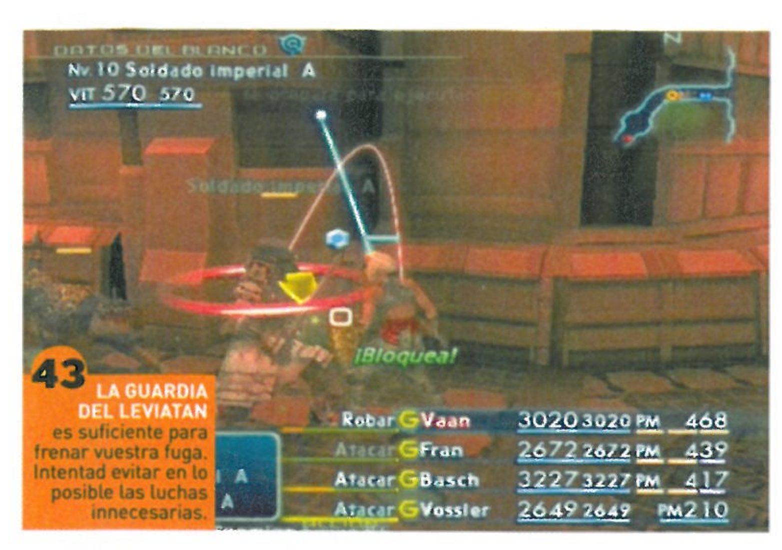
-En el sector Lhusu hay 10 personas para esparcir el rumor (39). También, si esparcís el rumor enfrente de unos tipos que sostienen un cuaderno, la barra de porcentaje subirá considerablemente. Tened cuidado con los soldados. Si soltáis el rumor frente a ellos, la barra de porcentaje disminuye bastante. Cuando terminéis de esparcir la habladuría, veréis una escena. Después fijaos en el mapa para que veáis vuestro nuevo destino marcado con una X. **Haced las compras precisas (40)** antes de iros, por ejemplo Pociones .

LEVIATÁN

Vuestro destino está marcado con una X en el mapa. La mejor forma para llegar a este punto es entrando por una puerta en el sector de los Almacenes. Tratad de no pasar por **donde están los rayos láser rojos (41),** o de lo contrario se activará la alarma y comenzarán a llegar soldados al azar.

Cuando hayáis llegado a vuestro destino, debéis luchar contra **varios soldados (42).** Eiminad pri-





43 LA GUARDIA DEL LEVIATAN es suficiente para frenar vuestra fuga. Intentad evitar en lo posible las luchas innecesarias.



44 CUANDO LIBERÉIS A ASHE se activará una cuenta atrás. Debéis reuniros con los demás en el hangar de inmediato.


45


46


47


48


49


50


51

mero a los dos jueces. Cada uno tiene 2445 Vit. Después **acabad con los otros soldados (43).** Cuidad la cantidad de Vit. de los miembros del grupo. Entrad al calabozo. A la izquierda podéis comprar objetos. Hacia la derecha guardáis la partida y liberáis a Ashe. Después de la escena, **debéis escapar del lugar (44).** Poned rumbo hasta el sector Almacenes. Eiminad a los soldados. Luego utilizad cualquiera de las dos máquinas que están a los lados. **La alarma se apagará durante 60 segundos (45).** Es la oportunidad de escapar de este lugar, pero debéis daros prisa y mantener pulsado R2 para correr.

JEFE: JUEZ GHIS

VIT.: 6000
ROBO: POCIÓN

No vais a tardar en comprobar por qué los jueces son los enemigos más duros de pelar de todo el juego. ¡Y eso que son simples humanos! Aconsejamos eliminar primero a **los tres soldados imperiales (46).** Ojo, que el juez lanza un hechizo que puede dañar **a todos los miembros del grupo (47).**

Después de la batalla apareceréis en Bhujerba. Observad el mapa y poned rumbo al punto que está marcado. Hablad con los soldados. Automáticamente seréis transportados a Dalmasca Oeste. Vuestro nuevo destino es el mar de arena. Podéis volver a Rabanasta para comprar la magia Cura. También intentad eliminar el monstruo raro número 8 (más detalles en la sección monstruos raros el mes que viene). Si robáis a este monstruo, podréis obtener una daga.

OGIR YENSA

De aquí en adelante conviene equipar el accesorio Bandana, ya que **hay muchas trampas en el camino (48).** Podéis conseguir el mapa del área en **el segundo sector (49),** Refinería. Descended a la arena y subid a la sección redonda del frente. Cuando tengáis el mapa observadlo atentamente:

-El sector Central conecta con la Caverna Zertinan.
-El sector Este conecta con la Caverna Zertina (50).
-El sector Refinería conecta con Nam-yensa.
-El sector Yensa conecta directamente con Nam-yensa.

Vuestro destino debe ser el último sector. Aquí podréis guardar la partida y comprar objetos.

NAM-YENSA

Podéis obtener el mapa del área en este primer sector. Avanzad al otro lado y cruzad el puente a una pequeña islita. Recoged el mapa para saber cuál debe ser vuestro trazado para poder avanzar. **Poned rumbo al último sector (51).** Podéis recoger varios cofres.



Trampas especiales





EN MUCHOS TERRENOS EXISTEN TRAMPAS que pueden pasar desapercibidas. Se hallan sobre todo en grandes explanadas, y pueden activarse con una pisada. Para evitarlas no hay nada mejor que el hechizo Levitación. En cambio, las trampas de naves o fortalezas son inevitables, y al activarse exigen que seamos ágiles huyendo o bien que plantemos cara.


52 PARA PODER ALCANZAR a Garuda es mejor que uséis hechizos y limitéis los ataques directos para cuando se pose.

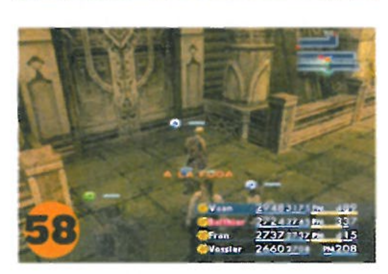

53 ESTOS ARTEFACTOS ancestrales sirven para conectar salas entre sí, y acceden también a otras dimensiones.


54


55


56


57


58


59


60


61

TUMBA DE RAITHWALL

Apenas entremos a este lugar, debemos luchar contra un jefe. Pertrechaos bien y seguid las siguientes indicaciones:

JEFE: GARUDA
VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: AGUJA DE ORO

Antes de iniciar la batalla, equipad armas útiles para luchar contra enemigos voladores. Pueden ser pistolas o arcos. También utilizad magia protectora, que os puede ser bastante útil. Garuda siempre se concentra **en atacar a un miembro del grupo (52)**, así que tened a dos miembros atacándolo y al otro curando al miembro atacado. Si compráis el arco Ballesta (suficiente con tres), la batalla será fácil. Sólo concentraos en atacarlo y la barra de vida le bajará rápido. Para equipar Ballesta Asesina, procurad primero tener licencia para usarla, y también munición Flechas Cebolla. Ambas se compran a través de los tipos que están montados sobre los chocobos, en la entrada a Raithwall.

Después de la batalla contra Garuda, subid las escaleras (detrás están los tipos vendiendo mejores cosas). Examinad el aparato ancestral del centro, **que os transportará al sector centro (53)**. El aparato que está al frente todavía no funciona, así que descended las escaleras más al frente, hacia el pasillo. Escapad del jefe Demonio de Muro, ya que por el momento es imposible hacerle daño... a no ser que os sintáis especialmente valientes (o hayáis acumulado el Nivel preciso) como para intentar destruirlo. Avanzad hasta la siguiente puerta. Aparece otro Demonio, **y este sí es obligatorio (54)**. Tiene alrededor de 9000 Vit. A este sólo basta con atacarle sin cesar, **y si tenéis que cambiar a un personaje, hacedlo (55)**. Demonio de Pared lanza un ataque llamado Zona X. Si cae sobre un personaje, este quedará inhabilitado para luchar; o en otras palabras, desaparecerá, y no habrá forma de que vuelva (por el momento) a no ser que toquéis un cristal de salvar la partida. Si sucede esto, cambiadlo por otro personaje.

El Demonio **también lanza ataques de estatus negativo Ceguera (56)**. No perdáis el tiempo curando este estatus; en vez de eso, equipad el accesorio Argyle Brazalete (lo podéis conseguir en la tienda improvisada a la entrada del templo). De este Jefe podréis robar. Una vez hayáis liquidado a vuestro oponente, avanzad todo el camino hasta la puerta. Descended las escaleras y recoged el mapa. **El aparato celeste os sirve para devolveros al principio (57)** y guardar la partida, y al mismo tiempo podréis regresar al sector previo por el aparato que está en la entrada (el que no servía al principio). Los otros dos aparatos no funcionan, así que debéis activarlos.

Descended primero las escaleras hacia la derecha. **Poned rumbo al sector Norte (58)**. Al llegar al área donde está el artefacto ancestral, examinad primero el pedestal y escoged la primera opción, que permite poner en marcha el dispositivo. **Eliminad a tres zombis (59)**. El aparato ancestral ya se ha activado, así que regresad.

Ahora bajad las escaleras hacia la izquierda. Poned rumbo al sector Catarata . En este sector debéis activar el otro aparato ancestral. Veréis una pared; descended por completo. Podéis volver para grabar la partida y regresar a esta parte. Avanzad por esta parte que se acaba de descubrir. **Llegaréis al sector del Fuego (61)**. Descended las escaleras hasta el piso inferior. Preparad vuestra configuración más efectiva, ya que el siguiente jefazo puede ser peliagudo.




62 EL PRIMER ESPER es Belias, un ser de fuego que tan pronto como le derrotéis se unirá a vuestro grupo como invocación.


63 EL ATAQUE LÍMITE DE BELIAS es muy poderoso, así que debéis estar atentos para curar a todos los miembros de vuestro grupo.


64


65


66


67


68


69


70

JEFE: BELIAS

VIT.: 78000

ROBO: ÉTER

Belias lanza ataques mágicos de fuego. Si conseguis el accesorio Lamia Tiara, pues entonces no tenéis de qué preocuparos. **Belias siempre ataca de uno en uno (62).** Podéis usar magia Cura en el miembro atacado. Cuando le hayáis bajado más de un 70% de la barra de vida, Belias hace su ataque límite. **El ataque golpea a todos por igual (63)**, así que preparos para usar Cura a discreción, y así recuperar Vit. de los miembros del grupo al mismo tiempo. Al final, **Belias se lanzará a sí mismo Coraza y Escudo (64).** Por el momento es imposible eliminar estos estatus positivos, ya que no tenemos magia Antimagia, pero después de un pequeño rato el efecto desaparece.

Después de la batalla, **el nuevo Esper es vuestro (65).** Entrad por la puerta y descended las escaleras. Hay un aparato ancestral, pero está desactivado. Subid las escaleras al frente para ver una escena. Recibís el Guijo del Alba. Descended las escaleras y utilizad el aparato ancestral para volver al principio (ya es hora de dejar atrás este lugar). Guardad la partida a la salida del Templo. Descended para luchar contra Vossler.

JEFE: VOSSLER

VIT.: 12000

ROBO: POCIÓN.

Cuando iniciamos la batalla, Fran tendrá estatus Berserk (66). No podremos manejarla ni cambiarla por otro miembro del grupo, pero aun en este estado sus ataques son más poderosos y su velocidad más rápida. Eiminad primero los tres soldados (cada uno tiene 845 Vit.). **Después concentraos en Vossler (67).** Vossler atacará constantemente a Fran. Curadla y no la dejéis morir, ya que ella es **la distracción para eliminar a Vossler (68).** En caso de que se os complique la situación, podéis usar a Belias. Aseguraos de que tenga la licencia para este Esper, y tenga PM al máximo para poder usarlo.

CIUDAD DE RABANASTA

Podéis visitar las tiendas. Ahora **hay nuevas cosas para comprar (69).** Vuestro nuevo destino es Jahara. Poned rumbo primero a las Llanuras de Giza.

LLANURAS DE GIZA

El ambiente ha cambiado totalmente (70). Mirad el mapa. En el sector Giza se ha abierto un nuevo camino al sur. Id hacia allí hasta alcanzar una extensa llanura.

PLANICIE DE OZMONE

Este área es nueva y por el

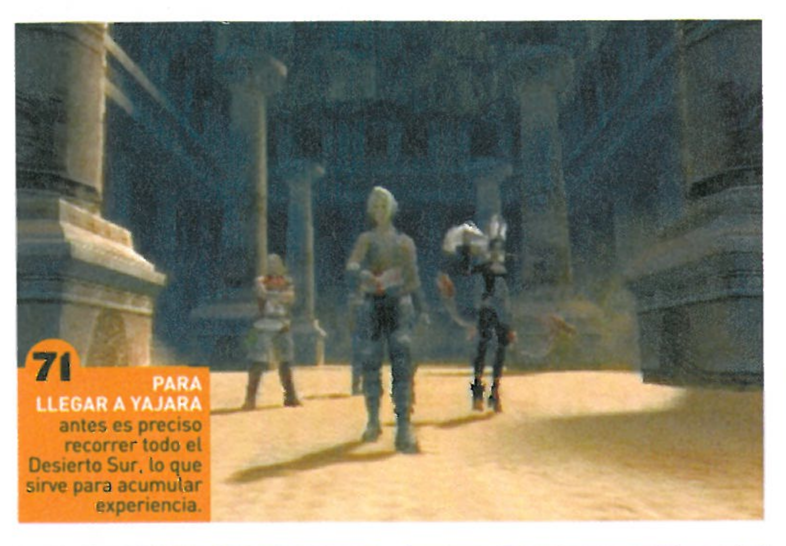
PISTAS BÁSICAS

Información privilegiada





SI NECESITÁIS REPASAR MOVIMIENTOS, recordar lugares o simplemente conocer más sobre Ivalice y Dalmasca, visitad los completos archivos del Menú Opciones. Allí tenéis información sobre todos los movimientos, varios consejos e indicaciones personalizadas. Además existen códices y pistas en labios de los personajes más variopintos. Estad siempre atentos.


71 PARA LLEGAR A YAJARA antes es preciso recorrer todo el Desierto Sur, lo que sirve para acumular experiencia.



72 EN LAS ENTRADAS a nuevos escenarios suele haber Moguris que os venden los mapas de la zona a buen precio.


73


74


75


76


77


78


79

momento no hay mapa para guiarse. **Avanzad siempre hacia el sur, hasta el siguiente apartado (71).** En este sector podéis ayudar al soldado Garif que lucha contra un enemigo.

YAJARA

Hablad con el cartógrafo (al frente del establo), **podréis comprarle los mapas del área. (72).** Como veis, los mapas siempre están en las inmediaciones de las entradas a nuevos escenarios, ya sea por medio de la venta de los Moguris o bien en un cofre no muy lejano. Podéis guardar la partida en el cristal anaranjado. Hablad con el guerrero Garif **para que os dejen pasar (73)** por el puente. En el siguiente sector podéis comprar cosas en la tienda. Luego avanzad al siguiente puente y hablad con el otro Garif. Escoged la primera opción. Avanzad al tercer sector y caminad hacia la choza del fondo. Después de la escena se une Larsa al grupo, un aliado que a pesar de su escasa estatura demuestra una habilidad envidiable en el manejo de la espada. Su presencia os va a ser de gran apoyo durante varias horas. Además, también podréis usar un **chocobo gratis (74).** Ahora vuestro nuevo destino es Golmore.

GOLMORE

Algunos enemigos en esta zona tienen ataques con estatus negativo (75). Podéis evitar este estatus con la magia Piedra. Yendo desde donde entráis a este lugar, girad a la izquierda y luego descended por las escaleras que veréis a la derecha (la primera entrada a la derecha). Del otro lado podéis recoger el mapa, que está dentro de la urna amarilla. Observad el mapa: ahora vuestro destino es **el sector siguiente, así que avanzad por el sector del Este (76).**

ERT

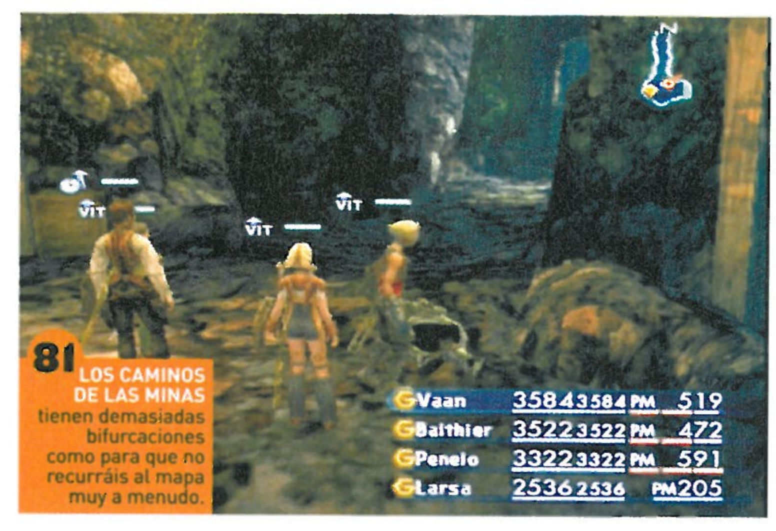
Podéis comprar el mapa de este lugar con **el moguri que está frente al cristal anaranjado (77).** Avanzad hasta el sector que lleva al oeste. Después de la escena, regresad hasta la entrada.

OZMONE

Hablad con el soldado que está sentado en el suelo (78) y escoged la primera opción para regalarle una poción. Hablad otra vez y elegid de nuevo la primera opción. Estaréis montados sobre un chocobo, tan solo gracias a vuestro carisma... y a un ligero soborno. Avanzad al siguiente sector. Adelante, por **donde están los Chocobos Negros (79),** como demuestran unas pisadas en el suelo. Avanzad en esa dirección hacia el camino secreto. Llegaréis al sector del mapa que no se puede acceder a pie. De



80 RECORRER LAS MINAS HENNE os exigirá limitar los combates, por lo que pulsar a menudo R2 resulta una opción casi inevitable.



81 LOS CAMINOS DE LAS MINAS tienen demasiadas bifurcaciones como para que no recurráis al mapa muy a menudo.


82


83


84


85


86


87


88

modo que desmontad y dirigíos a la entrada de las minas. Equipaos primero para potenciar la Defensa.

MINAS HENNE

Por el momento no tenemos un mapa. En este primer sector, activad el interruptor que está en un pilar para abrir la puerta del fondo. Avanzad hasta el siguiente sector. En este sector, hay tres entradas. **Hacia la derecha ya está abierto el paso (80)**, pero si queréis el mapa de la zona, debéis avanzar por la entrada de la izquierda (o la del frente). Activad el interruptor y corred hacia la puerta. Evitad luchar contra los Flanes; por el momento no tenéis oportunidad de vencerles. **Avanzad por el pasillo hasta el fondo (81)** y recoged el preciado mapa, por medio del cual debéis llegar al sector Oeste.

Ahora volved hasta el sector previo, activad otra vez el interruptor y escapad de los Flanes por la puerta a la derecha. Vuestro destino es el sector Ore. Tened cuidado con las trampas que hay en el camino. **Cuando lleguéis al sector Encrucijada B (82)** notaréis que la puerta que comunica al sector Stagina está cerrada. Avanzad hasta el sector próximo B y activad el interruptor. Escapad de los Flanes. Ahora la puerta ya está abierta, avanzad a este sector y guardad la partida. ¡Toca Jefazo!

JEFE: TIAMANT
VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: NO DISPONIBLE

En esta batalla es vital que tengáis las magias Cura y Regenerar. **Este enemigo tiene ataques débiles (83)**, pero cuando lanza su magia reduce 600 Vit. aproximadamente a cada miembro del grupo. **Utilizad Cura+ para regenerar bastante Vit (84).** En otros casos, el jefe lanza magias de estatus negativo (Vit. Baja constantemente). Cuando suceda esto, utilizad magia Regenerar en el miembro afectado y contrarrestaréis el efecto negativo. **Tiamat también lanza magias de estatus negativo (85).** Con este estatus el personaje será incapaz de realizar acciones de comando. El efecto desaparece, pero dura bastante rato, así que si tenéis el accesorio Cinturón Negro, equipadlo para evitar este estatus.

Después de la batalla **seréis transportados automáticamente a Ert (86)** sin necesidad de tener que repetir el camino y volver a enfrentaros a los enemigos previos. Después de la escena obtenéis el **Objeto Lágrimas de Linte (87)**, con el que podréis pasar por las barreras azules en Golmore. Guardad la partida y **poned rumbo al sector de Golmore (88)** Pero antes toca Jefazo. O mejor dicho, Jefazos: ▶▶

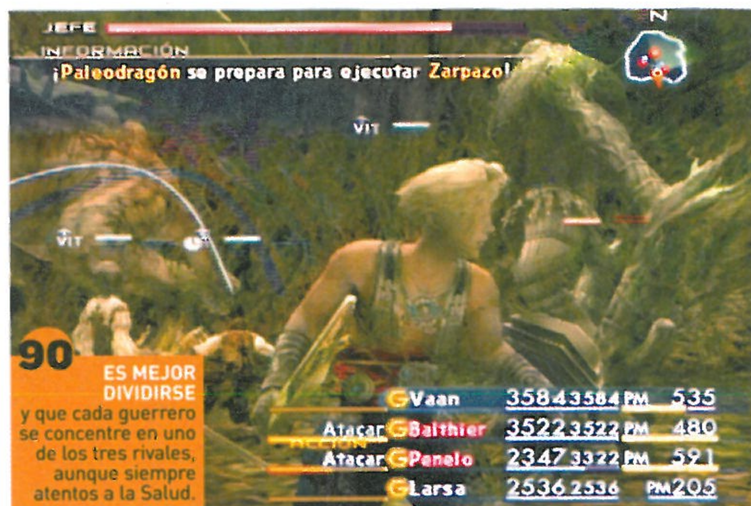
PISTAS BÁSICAS
Los Chocobos



LOS CLÁSICOS BÍPEDOS DE LA SAGA vuelven a prestar sus servicios. Los chocobos son monturas de alquiler para recorrer grandes distancias. Entre sus ventajas se cuentan que los enemigos no les atacan, y tienen tres "turbos" para grandes velocidades. Eso sí, su uso es por tiempo limitado. Y cuidado con los Chocobos Negros, que son de todo menos pacíficos...



89 ESTOS TRES JEFAZOS FINALES os atacan de forma simultánea pero independiente. Acabad primero con los Trent.



90 ES MEJOR DIVIDIRSE y que cada guerrero se concentre en uno de los tres rivales, aunque siempre atentos a la Salud.

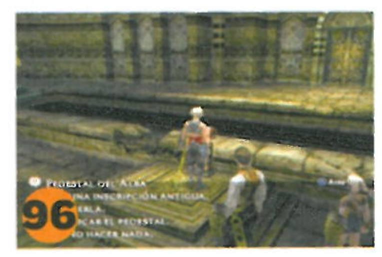

91


92


93


94


95


96


97



preparaos para un combate simultáneo contra tres enemigos descomunales.

JEFE: WYRM Y TRENT
VIT.: 4764
ROBO: FRUTA

Es aconsejable **eliminar primero a los dos Trent (89).** Recordad que podéis usar magia Cura+ para recuperar un 50% de Vit. Este jefe lanza magias de estatus Ceguera. Podéis usar la magia Anticeguera o el Colirio para evitar este estatus. **También lanza ataques Confusión (90).** Podéis curarlo con el Objeto Sales (lo sueltan los malboro). Cuando el Jefe lance su ataque Espora, todos los miembros **quedarán afectados con todas las plagas (91).** Podéis usar la magia Esuna, pero el estatus Oleo no se elimina con esta magia, así que mejor equipad el accesorio que desactiva los efectos negativos de dicho hechizo. Para cuando la hayáis bajado más de un 90% de la barra de vida, los ataques físicos contra este jefe se harán débiles. Si tenéis a los otros tres compañeros en reserva, cambiadlos y utilizad límites Sublimación. Si lográis hacer un combo de hasta x10, podréis infligir en el enemigo **un daño mayor a 7000 Vit. (92)** ¡No está nada mal! Después de la batalla, ya podéis poner rumbo al sector siguiente, **hacia el punto Oeste (93)** que os indica el mapa en rojo.

PARAMINA

Podéis guardar la partida en el primer sector. Avanzad al siguiente sector y en la intersección girad hacia la izquierda. En el sector siguiente, girad también hacia la izquierda y **continuad subiendo por la montaña (94)** hasta que lleguéis a la cima, que es Bur Omisace.

BUR-OMISACE

Podéis comprar los mapas del área con el cartógrafo, ubicado a la derecha del establo de chocobos. También podéis comprar nuevas cosas en las tiendas a los lados. Poned rumbo al sector del Templo. Subid las escaleras grandes y entrad al **Salón de la Luz (95).**

Larsa ya no está en el grupo. Ahora tenéis un nuevo destino. Observad el mapa de Paramina y poned rumbo hacia el Sector Río de Plata, justo al Este.

REFUGIO DE MIRIAS

Avanzad hasta el segundo sector y entrad por las puertas grandes. Del otro lado hay un pedestal. Equipad el accesorio Guijo Amanecer, **examinad el pedestal (96)** y escoged la segunda opción. Cuidado: si se os "pasa" y os fijáis en el pedestal sin haberos equipado antes el accesorio, **unos zombis (97)** os darán una bienvenida más bien desagradable.





98 LAS CABEZAS DE PIEDRA son solo uno de los muchos enemigos que se reaniman para acabar con vosotros.



99 AL ACTIVAR LA ESPADA las dos escalinatas del vestíbulo aparecen. Bajad por ellas para llegar hasta las estatuas.


100


101


102


103


104


105


106

En cualquier caso, seréis transportado al sector siguiente . Avanzad hasta la sala, eliminad los tres dragones (podéis deshaceos de ellos lanzándoles ataques de Hielo + o magia Gravedad) y **a las dos cabezas de piedra (98).** Luego seguid al siguiente sector del Refugio.

Subid las escaleras y poned rumbo al siguiente pedestal. Examinadlo y, con el mismo accesorio equipado, escoged otra vez la segunda opción. Veréis que se descubre un camino que estaba antes oculto. Volved al sector anterior y avanzad por **cualquiera de las dos escaleras (99).** Veréis un cristal verde falso. Si intentáis examinarlo se convierte en enemigo. **Elimínadlo para descubrir el cristal azul (100)** (podéis robarle el botín antes de que desaparezca).

Bajad por las escaleras del frente. En el siguiente sector, avanzad al fondo y girad a la izquierda (hasta el final). Examinad la Espada del Juicio. Se abre la puerta que está al otro lado. Examinad el aparato ancestral y elegid la primera opción. Seréis transportados al inicio. Volved a la entrada del templo y, hacia la derecha, bajad por las escaleras y entrad por la puerta (antes estaba cerrada). Avanzad por el pasillo y **girad a la derecha (101).** Seguir por el camino más a la derecha, hasta la estatua.

Examinadla y escoged la segunda opción dos veces, es decir, la de moverla **en sentido de las agujas del reloj (102).** Girad la estatua dos veces de forma que quede apuntando al Este, que es donde está la espada. Una pista: la estatua estará en la posición correcta cuando sus ojos se queden brillando. Ahora descended las escaleras al siguiente sector.

Avanzad todo el camino y subid las escaleras hasta que lleguéis **a la otra estatua (103).** Giradla una vez hacia la derecha, de forma que quede apuntando al norte. **Seguid avanzando hasta el sector del Este (104).** Podéis ir a guardar la partida. Después debeís avanzar por la tercera estatua. Seguid al sector Guarida de Acero.

JEFE: VINUSCARAT

VIT.: APROX. 15000

ROBO:

NUDO POLVORIENTO

La magia Lento funciona bien contra este jefe, ya que no es inmune a ella. Al mismo tiempo, utilizad magia Prisa en los miembros del grupo. **Podréis atacar más veces de las que os ataca él (105).** El jefe tiende a atacar con magias de estatus Confusión; podéis cambiar al miembro afectado. Sin embargo, el estatus no es tan duradero (a lo sumo 10 segundos) y pronto se retira solo. Mientras tanto podéis usar magia cura. **Después de vencer al jefe (106),** avanzad al siguiente cuarto. Recoged el mapa y ▶▶







EL FONDO DISPONIBLE EN LAS TIENDAS NO ES ALGO FIJO. Muchas veces, al volver a visitar una tienda tras un periodo de tiempo, es más que probable que el inventario de productos se haya renovado. Es por ello que conviene reservar los Guiles y no gastarlos en un arma o equipo con ligeras ventajas, ya que un objeto superior no tardará en estar disponible en tiendas.



107 PARA SABER SI LA ESTATUA está en la posición correcta debéis fijaros en si sus ojos permanecen o no iluminados.



108 MATEUS ES UN ARCANO del gran hielo, lo cual os da una pista absoluta de su principal debilidad. ¡Explotadla!


109


110


111


112


113


114


115



luego **girad la estatua dos veces (107)**, de forma que quede apuntando al oeste. Utilizad el aparato ancestral para ir al sector del Rey Anciano. Comprobaréis que la espada del juicio se ha levantado, así que ahora avanzad al sector Cámara de la Sabiduría.

JEFE: MATEUS

VIT.: 60000
ROBO: GEMA

Este jefe es inmune a las magias, ya que **tiene una barrera de reflejo (108)**. Eliminad primero las partículas de hielo que están alrededor de Mateus. Utilizad magia para recuperar la vida. **Cuando Mateus hace su ataque límite (109)**, los miembros del grupo quedarán contaminados con estatus. Utilizad magia Regenerar para contrarrestar el estatus. Después de un rato, **la barrera de reflejo desaparece (110)**, así que podéis lanzarle magia Trueno+. Después de la batalla, **avanzad al siguiente cuarto (111)** para ver una escena. Después volved hasta el principio y podréis llegar a Bur-Omisace.

BUR-OMISACE

Algo muy malo ha ocurrido en vuestra ausencia. **Poned rumbo hacia la Cámara de la Luz (112)** para luchar contra otro Jefe. Directo, sencillo y muy peligroso.

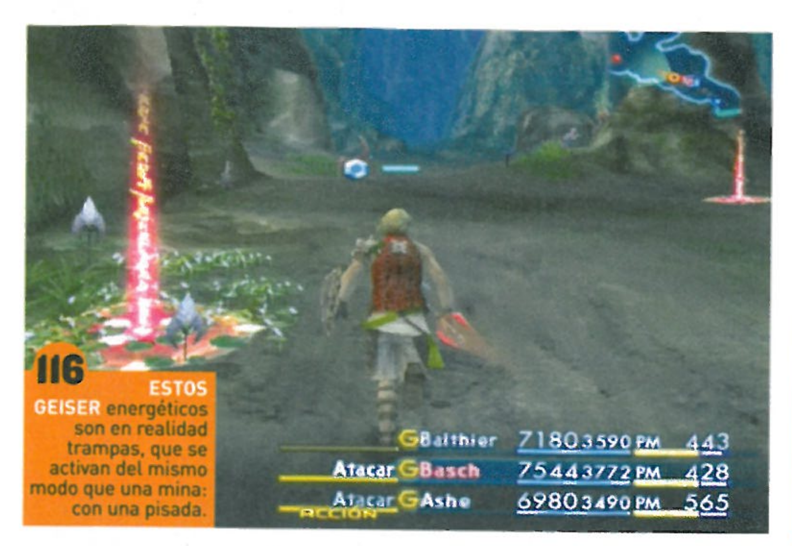
JEFE: JUEZ BERGAN

VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: ANILLO DE RUBÍ

Es conveniente eliminar primero a los tres jueces, cada uno tiene 3179 Vit. Después concentraos en atacar a Bergan. Los Jueces, pese a su increíble poder, siempre prefieren escudarse tras sus esbirros.Para esta batalla tendréis que usar la magia cura constantemente. **Las magias de tiempo siempre fallan (113)**. Contra él también Podéis usar los Esper o los Sublimación, sólo tratad de tener PM al máximo. **Podéis usar a tres miembros (114)** sólo para atacar y a los otros tres para usar Esper o Sublimación. Los espadazos del Juez Bergan no son nada en comparación con vuestro poder y experiencia.

Después de la batalla, hablad con el humanoide pequeño que está caminando al frente de las escaler. Recibiréis el Objeto Piedra Condena, que es muy importante para obtener un Esper secreto, como os explicaremos en detalle el próximo mes. Poned rumbo hasta el cristal anaranjado. Podéis comprar nuevos objetos en las tiendas. Tenéis que llegar a Rabanasta, donde también podéis comprar nuevos objetos en las tiendas. **Después avanzad hasta Dalmasca Laberinto (115)**. Entrad al lugar que está más al norte, opuesto a Giza. Este lugar es Nalbina .

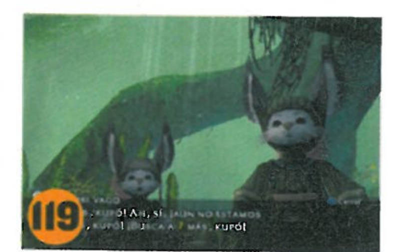


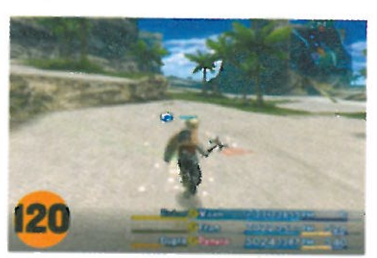


116 ESTOS GEISER energéticos son en realidad trampas, que se activan del mismo modo que una mina: con una pisada.


117 LA LLAVE DE ALMA es el único modo de entrar en el complejo, por lo que debéis aceptar el encargo de caza.


118


119


120


121


122


123


124

MOSPHORAN

Utilizad la técnica Libra para que **poder ver las trampas (116).** El cristal anaranjado está dos sectores más al norte. Avanzad siempre por la izquierda. Cuando lleguéis al sector donde está el cristal, comprad el mapa del lugar al moguri que está más al norte. Nuestro destino es el sector Halny. También podéis comprar nuevas cosas en la tienda, asi que aprovechad estas "rebajas" improvisadas

SALIKA

Avanzad al segundo sector y guardad la partida. Obtenéis el mapa de este lugar en el tercer sector.

Pasad primero al lugar donde está el cristal anaranjado, para que activéis este lugar en el transportador. Después Poned rumbo al último sector (antes mencionado). **Hablad con el Moguri (117).** Debéis encontrar a nueve moguris, ayudantes de él. Observad el mapa para ver **la localización exacta de cada uno de los ayudantes (118).**

Cuando hayáis terminado de buscar **los nueve Moguri (119),** os darán la opción de regresar al portón automáticamente. Escoged la primera opción. Después veréis un pequeño evento. A continuación id y hablad con el Jefe moguri, quien os obsequiará con un nuevo accesorio (Botas de Cuasimodo).

COSTA DE FON

Hemos llegado a la mitad del recorrido hacia nuestro destino inicial (Arcadia). Podéis guardar la partida en este primer sector. En los siguientes sectores, **avanzad siempre por la izquierda (120),** hasta que lleguéis al campamento de Cazadores. En este sector podréis comprar nuevas armas, armaduras, magias, y todo cuanto necesitéis. También activar el cristal anaranjado. Además podréis comprar el mapa, con el moguri que está en la colina, entrando a este sector. Observad el mapa y **poned rumbo al sector Rava (121)** (más al norte). En el sector Vaddu encontraréis varios cofres esparcidos a la orilla de la playa. Es aconsejable que no agarréis los cofres. De esto depende encontrar un buen arma en Nabudis.

TCHITA

Avanzad al tercer sector, siempre por la izquierda. Activad el cristal anaranjado y **hablad con el niño. (122).** Este os contrata para que os deshagáis de unos enemigos en Sochen. **Obtendréis la llave alma (123),** con la que podréis entrar al palacio (Nota: esta no es una misión de cacería y, como tal, no se alistará en el Clan Primer). **Avanzad al siguiente sector (124)** y coged la primera entrada a la izquierda, hacia el sector Eternidad.



PISTAS BÁSICAS
Exploración cómoda





SI BIEN HEMOS SEÑALADO QUE COMBATIR ES ESENCIAL, a veces las idas y venidas entre un mismo punto pueden ser algo monótonas, y no merece la pena luchar contra enemigos de escasa talla. Por ello es mejor mantener pulsado R2 para tener total libertad de movimientos, ya sea para abrir cofres, activar interruptores o acceder a cualquier lugar sin molestias.



EN ESTA PUERTA tenéis que usar la Llave Alma que habéis conseguido antes. Pero cuidado, que espera un Jefe...



ESTAS MANDRÁGORAS parecen simpáticas, pero su rapidez y el alcance de sus hechizo exigen que unáis fuerzas.













SOCHEN

Poned rumbo hasta el fondo de este primer sector y tened cuidado con las trampas que veréis en el camino. Al final llegáis a una puerta **donde usar la llave alma (125).**

JEFE: MANDRÁGORA

VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: JOYAS

Debéis luchar contra 5 mandrágoras. Os pasaréis todo el rato **curando estatus negativos (126).** Podéis usar Esuna para curar varios estatus negativos (al mismo tiempo). En cuanto al estatus Lento, podéis contrarrestarlo con la magia Prisa, que debéis asignar al Gambit de al menos un personaje del grupo. **Las mandrágoras siempre están alejándose (127)** y acercándose a donde están los miembros del grupo. Cuando se acercan, fijad como objetivo a una que no se aleje y atacadla hasta eliminarla. **Cuando las mandrágoras se escapan por el sector, no las sigáis (128).** En vez de eso, aprovechad para curarestatus negativos y Vit. de los personajes. Si tenéis buenos escudos equipaos con ellos, dado que la Defensa va a ser fundamental a partir de ahora.

Después de la batalla, podéis regresar al lugar donde estaba el niño; recibiréis la recompensa por eliminar las cinco mandrágoras (1000 gil, Remedio x3). **Avanzad al siguiente sector (129).** Eliminad el Cristal Falso y guardad después la partida. El mapa del área lo podéis conseguir en el siguiente sector (Espejo del Alma). En la primera intersección tenéis que hacia la derecha, hasta el fondo. Cuando por fin tengáis el mapa en vuestro poder, examinadlo. Vuestro destino inicial debe ser el sector subsiguiente. Y por cierto, ha llegado la hora de luchar contra otro jefe.

JEFE: AHRIMAN

VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: JOYA CELESTIAL

Intentad usar la magia Lento. Funciona muy bien. **Ahriman acostumbra atacar con magias Muerte (130)** o Veneno. Usad Antídoto para eliminar el estatus Veneno. Con la magia Muerte, simplemente esperad a que llegue a cero e inmediatamente resucitad y curad al personaje (esperemos que sea sólo uno el afectado). **Cuando le hayás bajado un 50% (131)** de la barra de vida, Ahriman comenzará a dividirse. Sólo **debéis atacar a los clones para que desaparezcan (132).** De ese modo Ahriman quedará indefenso una vez que hayáis eliminado a todos sus dobles.

Después de la batalla, recoged los tres cofres que están en el sector. Luego Poned rumbo hacia el sector Cámara del Escogido. Examinad el pedestal. A continuación debéis subir por el ascensor, activar el




133 **JULES EL CHIVATO** os va a enseñar por las malas que en Arcadia la información es el único poder.



134 **DIRIGÍOS AL MUELLE** y hablad con los dos hermanos. Así sabréis quién encontró la bolsa de monedas.


135


136


137


138


139


140

cristal anaranjado y avanzar por último a la siguiente área.

ANTIGUA ARCADIA

En este primer sector podéis comprar accesorios con el comerciante. Cerca del puente hay unos Moguris bailarines. Hablad con el Seeq que está vendiendo los Moguris. Avanzad al segundo sector, a la parte donde está el cristal azul. Subid las escaleras y hablad con el soldado (escoged la primera opción). A continuación veréis un evento; **luego pagad 1500 gil a Jules (133).** Hablad con un hombre que ha perdido su dinero y con **otro que lo ha encontrado (134),** y contádselo después a Jules.

CIUDAD IMPERIAL

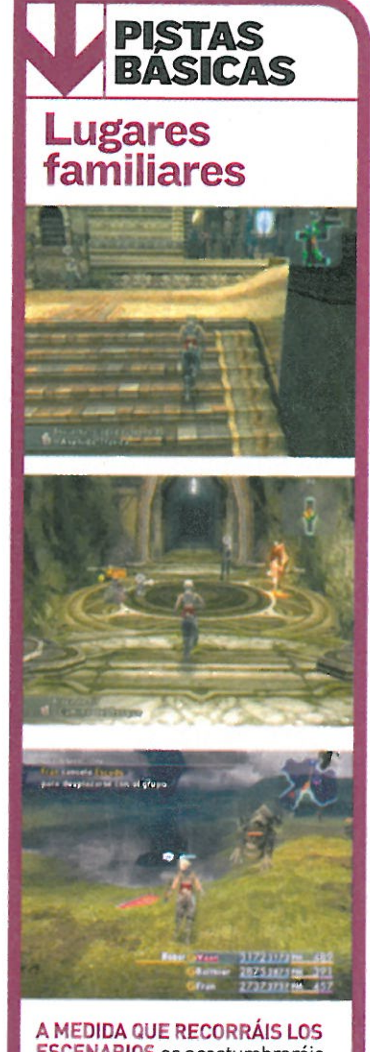
Avanzad al segundo sector. Dentro de la tienda de técnicas podéis comprar los mapas con el Moguri cartógrafo. Ahora Poned rumbo al sector Nilbasse y hablad con el hombre que está más al frente de la tienda de armas (el que está a la par del taxi volador). **Después del evento, pagad 2500 gil a Jules (135),** quien os indica el modo de conseguir las Nueve Hojas que el taxista pide a cambio de llevaros (eso o un millón de Guiles, ¡menudo estafador!). Vuestro objetivo es conseguir nueve historias hablando con la gente. Cuando habléis con la gente, puede **surgir la opción de memorizar su historia (136).**

A continuación debéis buscar a otra persona cuyo perfil se adapte a dicha historia. No lo sabréis hasta que no habléis con todos, pero contáis con dos ventajas: tras hablar con un personaje **aparecerá una indicación sobre su cabeza (137).** Todas las parejas están en zonas únicas. Es preciso buscar a la persona interesada en la conversación que tuvisteis con el que os dio la historia previamente:

-SECTOR NILBASSE: 6 historias
-SECTOR RIENNA: 7 historias
-SECTOR TRANT: 6 historias
-SECTOR MOLBERRY: 9 historias

Ya tenéis las nueve Hojas que os pedía el taxista (138), pero ahora, con las 28 historias, id a cualquier tienda e intercambiadlos por el botín. Este botín es muy importante para completar un Sub-Evento. También, si necesitáis saber cuántas historias os faltan por sector, podéis hablar con la adivinadora. Ella se encuentra corriendo de un lado a otro, al frente de la tienda de Gambits. Después de obtener las nueve historias, poned rumbo a donde estaba Jules y hablad con el guía. Seréis transportado al sector Tsenoble. Activad el cristal anaranjado y **avanzad un poco (139)** para una escena. Después, retroce-

PISTAS BÁSICAS
Lugares familiares



A MEDIDA QUE RECORRÁIS LOS ESCENARIOS os acostumbraréis a aquellos que sirvan como "nudo" entre varios lugares. Pero al mismo tiempo, y por el desarrollo del argumento, hay sitios que son sólo visitados una vez. No debéis dejar que esto ocurra, ya que el regreso a estos escenarios conlleva siempre sorpresas y pequeñas búsquedas para nuestros protagonistas.



141 DENTRO DEL LABORATORIO para avanzar es necesario alternar la apertura de las puertas rojas y azules.



142 ALCANZAD EL ASCENSOR del ala Este, pero recordad que de allí salen los guardias arcadios que os persiguen.


143


144


145


146


147



148


149

ded al principio del sector y **pedid que os lleven en taxi a "ese lugar" (140),** la contraseña dada por Jules.

LABORATORIO DRAKLOR

No os asustéis ante la cantidad de pasillos y puertas que os encontráis: la clave de este nivel reside en **alternar los colores Rojo y Azul (141)** de cada puerta. Comenzáis en el piso 66. Avanzad hasta el ascensor que hay al otro lado y **subid hasta el piso 67 (142).**

-PISO 67: Una vez aquí, tenéis que girar hacia la izquierda y entrar por la puerta que veréis al final del pasillo. Después de la escena,obtendréis el mapa del laboratorio. En el mismo pasillo, entrad también al primer cuarto a la derecha. Podéis guardar la partida. En el segundo cuarto a la derecha **podréis activar la máquina (143).** Se puede acceder por puertas con la luz azul. A continuación salid del cuarto y avanzad a otro laboratorio que encontraréis más adelante; activad también la máquina. Ahora podréis acceder a un cuarto con dos cofres. **Retroceded e id al ascensor (144).**

-PISO 68: En este punto debéis girar a la izquierda. Entrad al primer cuarto y activad la máquina. Salid del cuarto y continuad caminando por la izquierda hasta que deis la vuelta hasta el otro lado del piso 68. Entrad al segundo cuarto y **activad la segunda máquina (145).** Salid después del cuarto y continuad avanzando todo el camino por la izquierda hasta el fondo. Entrad al tercer cuarto (6811) y activad allí la última máquina. Salid del cuarto y avanzad hasta el ascensor para poder seguir adelante.

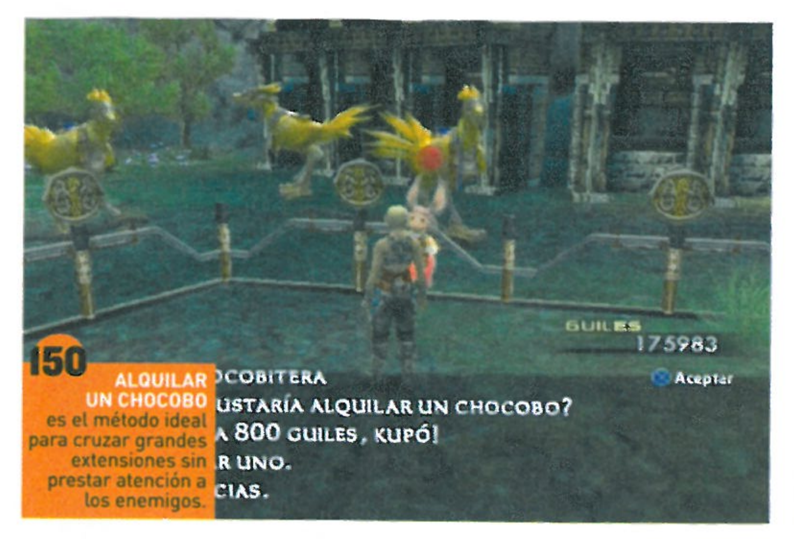
-PISO 70: Ahora podéis guardar la partida. En este piso os encontráis un cuarto con un cofre, ¿a qué esperáis para ir a recogerlo? Cuando lo hayáis hecho, subid las escaleras que tenéis al frente.

JEFE: DOCTOR CID

VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: NUDO

Eiminad antes de nada las máquinas que vuelan alrededor de Cid, ya que le sirven como protección. Además, estos satélites también realizan ataques sobre vosotros. Pero sobre todo es vital que **podáis atacar a Cid cuanto antes (146),** porque de lo contrario realizará un ataque múltiple devastador utilizando su arma especial. Lo más recomendable es que un personaje como Basch le golpee. Después **utilizad magia Antimagia contra Cid (147)** para conseguir eliminar su estatus positivo. Los ataques de Cid son fuertes, así que mantened a dos personajes sólo atacándolo y otro usando Cura. La batalla llegará a su final cuando **consigáis quitarle un 80% de vida (148).**



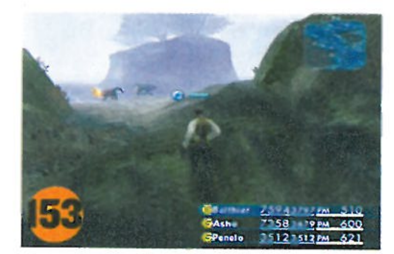


150 **ALQUILAR UN CHOCOBO** es el método ideal para cruzar grandes extensiones sin prestar atención a los enemigos.



151 **TODOS LOS MONSTRUOS** de este sector son mayores en tamaño, número y poder. Procurad no despertar su interés.


152


153


154


155


156


157


158

PUERTO DE BALFONHEIM

Podéis visitar las tiendas, donde hay cosas nuevas para comprar. Después **poned rumbo al último sector (149)**. Podéis comprar piedras de transportación con el hombre montado sobre el Chocobo. También podéis comprar los mapas con el cartógrafo. Podréis llegar hacia Golmore, y luego poner rumbo hacia el sector de la Capilla. Desde esa posición ya **podéis continuar e ir hacia el bosque (150)**, aunque debéis comprar antes algunos objetos curativos.

BOSQUE ENCANTADO

El principal inconveniente de esta zona es que hay enemigos con un nivel de puntos de vida bastante superior a todo lo que habéis visto hasta ahora. Tanto es así que incluso las **las pequeñas mandrágoras (151)** cabezonas pueden superar los 2000 puntos de Vitalidad. Muchos de estos monstruos son especialistas en anular estados de mejora, de modo que no consumáis puntos de forma innecesaria. Utilizad la técnica Libra, que en esta zona hay muchas trampas. En este primer sector, avanzad por la izquierda hasta que lleguéis al sector Camino de Verdades Robadas. **Caminad en línea recta (152)** hasta que lleguéis a la urna que contiene el mapa de bosque encantado.

Una buena táctica es recurrir a Prisa, el hechizo de mejora más útil de todo el juego. Gracias a que el mapa os indica la proximidad de los enemigos, podréis doblar el número de ataques y así enlazar varios golpes cuando todo el equipo esté bajo este hechizo, dentro de un área grande. Tened cuidado, porque **acechan varias bandadas de monstruos (153)**.

El mapa del bosque encantado se suele repetir de forma cíclica. Existen numerosos tesoros repartidos por la zona, pero quizás el riesgo sea excesivo **si no tenéis un nivel lo bastante alto (154)**. Poned rumbo al sector de la Antigüedad y guardad la partida en el cristal azul. **Ahora caminad hacia el frente (155)** de donde está el cristal para ver una escena. Después podréis avanzar hasta el siguiente sector. Preparaos para luchar contra el siguiente jefe.

JEFE: RAFFLESIA
VIT.: APROX. 55000
ROBO: RAIZ

Durante esta batalla, PM bajará constantemente. Para empezar **lanzad Antimagia y Lento al jefe (156)** antes de que se reduzcan los PM a cero. El problema es ese, que los puntos de Magia des- ▶▶

PISTAS BÁSICAS
Apoyo de los compañeros





AUNQUE EL GRUPO DE LUCHADORES ACTIVOS no supera a tres, en ocasiones podéis aumentar vuestras fuerzas gracias a aliados que se unen a vosotros en el campo de batalla durante varios escenarios. Incluso vuestras filas se apoyan, ya que contáis con la posibilidad de cambiar de luchador en todo momento, y hasta sustituir a uno caído por otro "reservista".

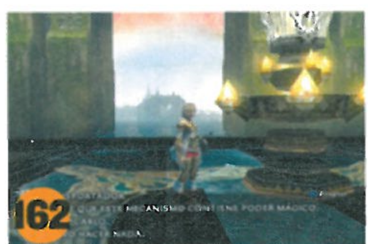


159 TRAS VENCER A RAFFLESIA tenéis que seguir con vuestro viaje. No os olvidéis de consultar el mapa para orientaros.



160 EL MISTERIO DEL OASIS consiste en encontrarlo desde el círculo de piedra e ir en pos de dicho espejismo.


161


162


163


164


165


166


167

cienden segundo a segundo, salvo anular su estado Prisa y usar vuestros conjuros de inmediato. Concentraos en atacarlo. **En algunas ocasiones, el jefe os lanzará ataques con estatus (157)**.

Para estos momento **tendréis PM reducido (158)**, así que no podréis usar Regenerar, pero podéis equipar el accesorio Quasimodo para evitar el estatus anterior. Usar objetos como Éter o Super Éter en esta batalla es una total pérdida de tiempo. Utilizad Pociones .

Avanzad **al siguiente sector (159)** (Abrazo de la Magia Blanca). Podéis encontrar el mapa en la parte sureste del sector. En el sector Campo de Hielo, veréis unos edificios con unas plataformas en el centro. Deteneos sobre una de estas plataformas **y observad alrededor (160)**. En una de las salidas se forma el espejismo de un paisaje; avanzad, en línea recta, por donde veáis el espejismo.

Llegaréis a otro edificio igual. Repetid el mismo procedimiento hasta que lleguéis al siguiente sector, El Borde de la Razón. Al final llegaréis a unas puertas bastante grandes. **Convocad al Esper Belias y examinad la puerta (161)**. Escoged la segunda opción. De este modo podréis avanzar. La cosa se va a complicar, así que luchad más a menudo para acumular experiencia suficiente. Librad combates menores en los alrededores.

CIUDAD DE GIRUVEGAN

Avanzad por el pasillo y activad el cristal anaranjado. Luego **continuad al aparato ancestral (162)** y podréis llegar al siguiente sector.

JEFE: DÉDALO

VIT.: APROX. 60000
ROBO: CRISTAL OSCURO

Esta batalla no es muy difícil. Sólo debéis mantener a **dos miembros atacando (163)** al jefe y al otro empleando magia Cura. En cierto momento, **Dédalo se lanza a sí mismo magia Prisa (164)**. Podéis lanzarle Antimagia para conseguir eliminar el estatus.

Avanzad por el nuevo transportador. Cuidado, que la siguiente zona que os encontráis resulta un poco enredada. Para poder avanzar, **tenéis que desactivar los pedestales (165)**. De esta forma, las barreras verdes desaparecerán. También tenéis que seguir este mismo procedimiento en el segundo sector. Podéis encontrar el mapa en el primer sector, donde se encuentra la primer barrera verde, Descended por la rampa (la urna no aparece hasta después de los eventos en Giruvegan).

En el tercer sector, guardad la partida y avanzad por la puerta grande. Subid las escaleras a la izquierda y continuad por el pasillo. Como a la mitad del pasillo **se descubre un camino oculto (166)**.





168 **LOS ATAQUES DE TIRANO** tienen efectos acumulativos, de modo que debéis neutralizarle antes de que golpee.


169 **POR MEDIO DE LOS ARTEFACTOS** podréis acceder a los portales del Zodiaco y así encontrar la salida.















JEFE: TIRANO

VIT.: SIN DETERMINAR
ROBO: NADA

Antes de iniciar la batalla, lanzad magias Prisa, Coraza y Escudo a los tres personajes que estéis usando. Para esta batalla no se pueden usar técnicas. **Los ataques de este jefe son sólo físicos (167),** así que tened a dos personajes atacando y al otro curando. Cuando necesitéis PM, golpead varias veces al jefe para regenerar la barra de PM. Las magias de tiempo son inútiles contra este jefe, así que no perdáis puntos con ellas. **Usad vuestras mejores armas (168)** y el rival no tardará en morder el polvo.

Avanzad por el transportador y llegaréis a una dimensión alternativa, el Cristal. Aunque parezca complicado avanzar por ella, basta con tomar siempre la ruta baja disponible. **Apareceréis en un área circular con tres entradas (169).** Una de las entradas tiene una barrera verde y por el momento no podemos pasar. Avanzad por la entrada que se encuentra situada a la izquierda de la barrera verde, **que desciende al vacío (170).**

-SECTOR 2: Avanzad por la única entrada hacia la izquierda.
-SECTOR 3: Avanzad por la única entrada hacia la derecha.
-SECTOR 4: Avanzad por el transportador VII para acceder al siguiente punto de la entrada **(171)**.
-SECTOR 5: Hay tres entradas. La de la izquierda y la del medio van a dar al mismo lugar. Avanzad preferiblemente por la entrada de la izquierda, desactivad el pedestal de Cáncer **(172)** y regresad. Avanzad por la entrada de la derecha, según vuestra posición.
-SECTOR 6: Avanzad por la única entrada disponible.
-SECTOR 7: Avanzad por el transportador V **(173)**.
-SECTOR 8: Hay tres entradas. La entrada de la derecha tiene una barrera verde. Avanzad por la entrada de la izquierda.

Al final, desactivad el pedestal Aries. Volved al transportador IV y avanzad por la entrada del centro. Al final, desactivad el pedestal Piscis y seguid avanzando por la entrada a la izquierda, hacia el transportador III (el último).
-SECTOR 9: Avanzad por la única entrada hacia el transportador. Equipaos para luchar.

JEFE: SHEMHAZAI

VIT.: 70000
ROBO: GEMA SAGITARIO

Utilizad magia Antimagia para eliminar el estatus positivo. Si tenéis magia Cura +, este es un buen momento para usarla. **Algunos ataques de este jefe no bajan de 2000 puntos (174).** Otro ataque poderoso es Fulgor. Esta magia golpea muy poderosa (=3000 Vit.). Es preciso estar preparado ▶▶

PISTAS BÁSICAS

Señuelos enemigos





NO TODO ES LO QUE PARECE en Ivalice. Algunos enemigos son capaces de adoptar formas inusuales, por ejemplo de cofres de tesoros o cristales para salvar partida. Al intentar "activar" estos dispositivos, los enemigos revelan su verdadera naturaleza y atacan. Afortunadamente los monstruos con estas habilidades no abundan, ni sus ataques son peligrosos en exceso.


177 LAS TIENDAS DE BALFONHEIM se surten de los mejores productos a cada visita que hagáis, así que toca rascarse el bolsillo.



178 PARA LLEGAR A RIDORANA sólo debéis pedirle el crucero privado a la azafata en el aeródomo de Balfonheim.















para revivir y curar el personaje. **Cuando le hayás bajado un 90% de la vida (175),** Shemhazai comenzará a lanzar ataques con estatus Mutis. Utilizad Hierbas de Eco para curar el estatus. Recordad que también Podéis emplear Sublimación o cualquiera de los Esper.

Después de la batalla, avanzad por la siguiente puerta y **podréis llegar por el aparato (176).** Veréis una gran escena. Luego, regresad a transportarte por el mismo aparato. Poned rumbo hacia el cristal para regresar al Puerto. Venga, que estáis muy cerca del final.

PUERTO DE BALFONHEIM

Dirigíos al final del sector Saccio. Hablad con el hombre que está al fondo. Veréis una escena. Después se os une Reddas. **Hay nuevas cosas disponibles en las tiendas (177):** ha llegado el momento de que os gasteis hasta el último Guil en equipación efectiva. Tras las compras, poned rumbo hacia el aeródromo y hablad con la mujer que está en el mostrador de la izquierda. **Ahora podéis transportaros a varios lugares de Ivalice (178).** Podréis llegar a Ridorana .

A partir de este momento se nos une el personaje Reddas como invitado. Tener a cuatro personajes en el grupo tiene más ventajas que cuando se llevan sólo tres. En el juego **hay muchos monstruos (179)** (jefes opcionales, cacerías, y todo cuanto necesitéis) que son muy difíciles de derrotar con tres personas. En el caso de que vayáis a realizar todas las cacerías, derrotar Esper y Jefes Opcionales, esta es vuestra oportunidad. Si os esperáis hasta después de los eventos en Ridorana, **Reddas ya no se encontrará en el grupo (180),** y os será bastante más difícil acabar con muchos monstruos que hay en el juego. Sacad partido.

REGIÓN DE RIDORANA

Podéis guardar la partida en el **primer sector (181)** (utilizad la técnica Libra, hay muchas trampas en los siguientes sectores). **Avanzad al siguiente sector (182)** y girad hacia la derecha. Llegaréis al sector Coliseo, donde podréis encontrar el mapa de Ridorana, ubicado **en la parte noroeste (183)** del sector. Pero antes de continuar es hora de hacer unos cuantos ajustes si queréis sobrevivir. Abrid vuestro inventario y vamos a ello:

- Es preciso tener la magia blanca **"Cura+" en todo el grupo (184).**
- Es preciso tener la magia blanca Resucitar con los tres personajes.





186 ESTE JEFE "DURMIENTE" esconde más peligro del que parece en un principio. Cuidado con él, porque tiene un mal despertar...



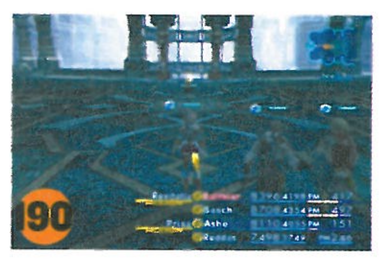
187 A PESAR DE QUE HYDRO es el jefe más débil del faro, supera con mucho a casi todos los jefazos que le han precedido.



188



189



190



191



192



193



194

• Es preciso tener la magia blanca Antimagia en tus tres personajes.

Estos poderes son absolutamente esenciales para llegar al final de la aventura. En caso de no haberlos optimizado, debéis acumular experiencia y comprar sus licencias.

Observad el mapa y poned rumbo al sector **Camino de Bendiciones Ocultas (185).** Guardad la partida y avanzad al siguiente lugar. Estáis en el escenario más difícil.

FARO DE RODHANA

Apenas entréis a este lugar, tenéis que veros las caras contra un jefe. El muy simpático os esperaba **justo en la entrada (186),** durmiendo como un angelito. Solamente es un aperitivo de lo que será tónica en esta torre: una sucesión de enfrentamiento continuos contra jefazos de lo más temible. ¡Paciencia!

JEFE: HYDRO

VIT.: 80000
ROBO: CARNE

Usad Bravura nada más comenzar. Cuando empiece la batalla, **Hydro lanzará un ataque (187)** cargado con varios estatus negativos. No dejéis que os contagie con **el estatus Confusión (188).** Si lo equipasteis, el único afectado será Reddas. Usad magia Esuna para eliminar el estatus. **Tened a dos miembros atacando y al otro curando (189).**

PRIMER ASCENSO

Guarda la partida en el cristal anaranjado. El aparato ancestral (el que está en medio del salón) **todavía no funciona (190).** En este mismo sector hay tres altares oscuros, en cada uno de los cuales, tenéis que introducir un orbe negro. Este botín aparece en forma de una bolita azul, **después de eliminar a los enemigos de este sector (191).** Hacemos una advertencia: tened el mapa abierto a cada paso. Los múltiples niveles y el uso de transportadores os pueden confundir.

Cuando tengáis los tres orbes negros regresad al sector central e **introducid los orbes en los altares (192).** Automáticamente se desbloquea una puerta en **la parte más al Este (193)** (sector siguiente). Poned rumbo a este sector para luchar contra un jefe. Os encontráis en la costa de una playa al atardecer: notaréis que existen varias piedras, capaces de teleportaros a la entrada, en la que hay varios pedruscos enormes. Si os acercáis mucho a uno, os teletransportarán a la entrada de la playa. El mapa del Primer Ascenso lo podéis encontrar en el sector que se encuentra hacia el sur del cristal anaranjado, en el área donde salen **varios enemigos (194)** y su Jefazo, como no. Equipad el Gambit de vuestros aliados para que Prisa y Cura sean sus prioridades de apoyo.

PISTAS BÁSICAS

Gambit por enganche





EL GAMBIT ES UNA HERRAMIENTA GENIAL, pero en más de una ocasión puede ser un quebradero de cabeza. Por ejemplo, si un protagonista es incapaz de activar un interruptor porque su Gambit le obliga a atacar al enemigo más cercano. Debéis aprender a desconectar el Gambit nada más terminar las peleas más duras, ya que su consumo es excesivo.


195 LOS ARTEFACTOS del faro son el medio de llegar a plantas más inaccesibles. Recordad su ubicación.


196 AL ACTIVAR EL INTERRUPTOR de cada planta surge un puente o bien aparece el ascensor para poder transportaros.


197


198


199


200


201


202


203



JEFE: PANDEMONIUM

VIT.: 86000

ROBO: CONCHA DE TORTUGA

Cuando entréis al sector, apareceréis en el escenario de un desierto. Caminad siempre por la derecha, hasta que lleguéis donde está el jefe. Lanzadle Antimagia. Tened a dos miembros atacando y al otro curando cuando sea necesario. Cuando le hayáis bajado más de la mitad de la energía, Pandemonium se colocará un escudo de Protección Absoluta: no recibirá daño de ninguna manera. Desactivad los Gambit de vuestros personajes. Reddas, cuarto personaje, os informará de esto cuando lo ataque y veáis que consigue, por fin, volver a hacerle daño.

Cuando termine la batalla, regresad al área donde está el cristal anaranjado. **El aparato ancestral ya funciona (195);** id al piso 10.

-PISO 10: Subid las escaleras. Eiminad a los dos Brainpan, y de esta forma se construye el puente.

-PISO 12: Eiminad el Brainpan.

-PISO 14: Eiminad el Brainpan y subid las escaleras **hacia la derecha (196).** Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 20: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 21: Eiminad un Brainpan.

-PISO 25: Eiminad a tres Brainpan.

-PISO 29: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 30: Girad hacia la derecha (197). Primero, entrad por la puerta que tiene grabado un símbolo rojo y eliminad un Brainpan. Salid del lugar y girad hacia la derecha. **Subid las escaleras (199).**

-PISO 31: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 32: Eiminad a dos Brainpan.

-PISOS 34-35: Tenéis que eliminar a once Brainpan.

-PISO 36: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 38: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 40: Eiminad a dos Brainpan.

-PISO 42: Eiminad un Brainpan.

-PISO 44: Eiminad un Brainpan.

-PISO 46: Eiminad un Brainpan.

-PISO 48: Guardad la partida en el cristal azul e id **al piso 49 (200).**

JEFE: SHARLIT

VIT.: 870000

ROBO: ESCAMAS YENSA

Lanzad Lento a Slyt. **Este jefe utiliza Regenerar (201),** y es una pérdida de tiempo lanzarle Antimagia, ya que siempre va a mantener el estatus. **Atacadle constantemente (202).** Utilizad a un miembro para curar a los demás. Avanzad al piso 50 y podréis llegar por el aparato ancestral. Segundo Ascenso: para seguir avanzando, debéis escoger uno de cuatro pilares. **Cada pilar o altar tiene unos efectos concretos (203)** para el resto de las zonas de esta gran mazmorra, pero por suerte pueden ser desactivados a medida que vayáis avanzando. Esta es la lista:

1. ALTAR DEL CONOCIMIENTO: Si escogéis este altar, no podréis ver





204 **SEGÚN EL CAMINO** que toméis para las plantas superiores, perderéis una u otra habilidad, en este caso la de Objeto.



205 **EL ALTAR DEL CONOCIMIENTO** es la opción más recomendable, ya que sólo os priva del uso del mapa, no de una habilidad.



206



207



208

209



210



211



212

el mapa en la pantalla.

2. ALTAR DE LA MAGIA: Si escogéis este altar, no podréis usar magia.

3. ALTAR DE ACERO: Si escogéis este altar, el comando Ataque quedará suprimido definitivamente.

4. ALTAR DE LAS RIQUEZAS: Si escogéis este altar, el comando Objeto quedará suprimido.

Vosotros debéis valorar **de qué elemento (204)** vais a desprenderos. De todos modos, es aconsejable **continuar por el primer altar (205)** para evitar que en los peligrosos combates que se avecinen.

-PISO 61: Avanzad al piso 62 por la paros suroeste del sector.

-PISO 62: Podéis encontrar el mapa del Segundo Ascenso en la paros Noroeste del sector. Avanzad al piso 63 por la parte sureste del sector. Podéis tomar el muro como referencia para guiaros.

-PISO 63: Avanzad al piso 64 por la paros noroeste del sector.

-PISO 64: Guarda la partida y avanzad al piso 65.

JEFE: FENRIR
VIT.: 89000
ROBO: CUERNO DE BESTIA

Fenrir juega en la liga de **los fuertes (206)**. Rodeadle desde varios flancos **para un ataque combinado (207)**. Lanzad Antimagia y Antimagia al jefe. Atacadle constantemente y usad Cura, sobre todo si el enemigo prepara uno de sus peores ataques, **el Cabezazo (208)**. Continuad acosándole y, antes de que pueda recuperarse, **usad una sucesión de Sublimaciones (209)**.

-PISO 66: Si elegisteis en el piso 60 el Altar del Conocimiento, **acercaos en este piso a ese mismo altar (210)** y desactivadlo. Poned rumbo al elevador y subid al piso 67.

-PISO 67: Guardad la partida y podréis llegar por el aparato ancestral. Ahora ya solamente os queda superar el tercer sector de esta interminable torre.

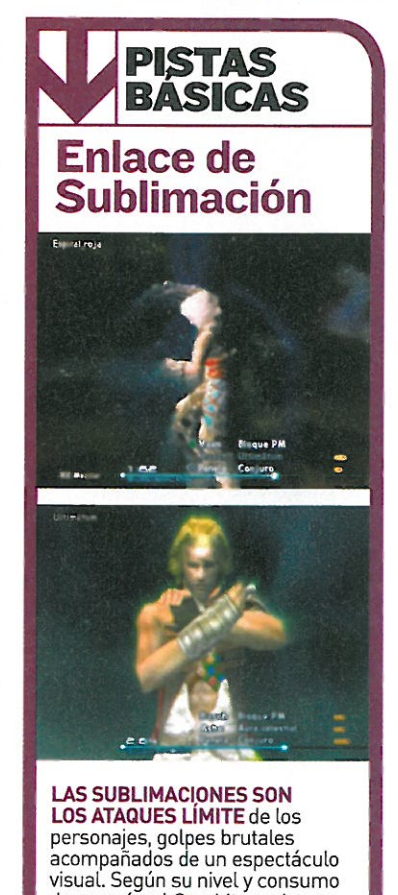
TERCER ASCENSO: DINASTÍA

Iniciáis el recorrido en el piso 80. Si avanzáis un poco más, llegaréis a una zona con varios aparatos de transportación. Escoged el de color negro para ir al piso 81.

-PISO 81: Avanzad hasta el fondo y girad hacia la derecha. **Destruid la pared falsa (211)**. Cuidado con las trampas. Podéis recoger los dos cofres que están en el área. Después utilizad el transportador verde que está al fondo.

-PISO 83: Tened cuidado con las trampas. Usad magia Levitación para evitarlas. Id al fondo del pasillo, destruid las paredes falsas. Podréis llegar por el aparato rojo.

-PISO 84: Eliminad los dos Aeronios y recoged el cofre. **Podréis llegar por el aparato rosado (212).** ▶▶



PISTAS BÁSICAS
Enlace de Sublimación

LAS SUBLIMACIONES SON LOS ATAQUES LÍMITE de los personajes, golpes brutales acompañados de un espectáculo visual. Según su nivel y consumo de energía, el Gambit puede ser combinado de forma efectiva o no. A veces basta con pulsar el botón referido al compañero para unir los golpes. Otras es preciso "barajar" con R2 hasta que aparezca opción de combo.



213 PARA QUE HASHMAL quede neutralizado es preciso usar el conjuro Antimagia nada más comenzar el combate.



214 UN COMBO de sublimación es el método más recomendable para detener a Hashmal antes de que realice ataques definitivos.


215


216


217


218


219


220


221

-PISO 86: Girad hacia la derecha y romped después la pared falsa. Podréis llegar por el aparato ancestral que se encuentra al fondo. Gracias a él es posible prescindir de todo un piso. Seguid adelante con vuestro avance, atentos a los enemigos.

-PISO 88: Coged el ascensor al piso 90, en el centro de la torre. Por fin llegó la hora de salir del Faro.

JEFE: HASHMAL

VIT.: 90455
ROBO: GEMA

Lanzad Antimagia y Antimagia a Hashmal (213). Los ataques de este Esper vienen cargados con estatus Veneno. Podéis utilizar la magia Esna o bien el objeto Vacuna para eliminar este estatus. Cuando la batalla esté bastante avanzada, **utilizad una sublimación (214)** antes de su ataque final, que afecta a todos los miembros del grupo y deja secuelas de estatus lento. Curad a los miembros que queden afectados con Cura++.

-PISO 90: Avanzad un poco más para presenciar una escena. Automáticamente seréis envidados al piso 97. **Avanzad hasta el piso 98 (215)** y guardad la partida. Continuad hasta el piso 99 y **utilizad el artefacto (216)**.

Antes de que crucéis la siguiente puerta tenéis que ajustar el Gambit. Repartid pociones, equipaos con las mejores armas (utilizad el comando Optimizar) y, en fin, tomad aire, porque os espera un complicado combate: los tres jefes "plastas" han regresado.

JEFES: GABRANTH, DOCTOR CID, FAMFRIT

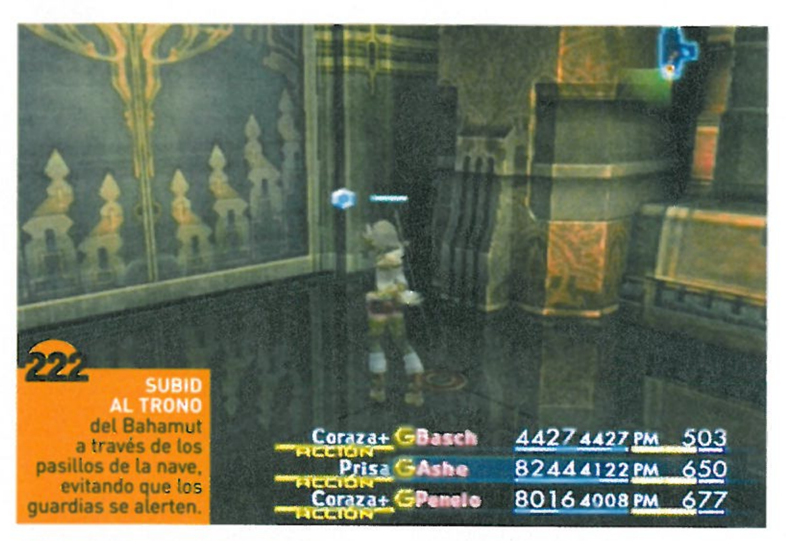
VIT.: 70000, 90000, 91000
ROBO: POCIÓN, TABLERO, GEMA

Primero, utilizad Antimagia contra Gabranth (217). Cuando le hayáis conseguido quitar un 50% de la barra de vida, **Gabranth lanzará un ataque que afecta solamente a un miembro de vuestro grupo (218).** Curadlo y continuad atacando a Gabranth.

Lanzad Antimagia y Antimagia al Doctor Cid. Cuando le hayáis bajado aproximadamente un 50% de la barra de vida, Cid convocará a Famfrit. Durante este momento, vuestro enemigo tendrá una barrera, **usad Sublimación (219).** Lanzad Antimagia a Famfrit.

Mantened a dos miembros de vuestro grupo atacando a Famfrit y al tercero utilizando magias de curación. Cuando consigáis bajar el 50% de la barra de vida de Famfrit, **este enemigo contraatacará lanzando su ataque límite (220),** que viene cargado con estatus Mutis. Utilizad el objeto Echo y a continuación usad también Cura +. Es duro, pero conseguiréis seguir adelante.





222 SUBID AL TRONO del Bahamut a través de los pasillos de la nave, evitando que los guardias se alerten.



223 PARA LLEGAR AL MONTACARGAS es inevitable luchar contra varios guardias, lo que sirve para conseguir suministros.



224



225



226



227

FORTALEZA AÉREA DE BAHAMUT

Equipad objetos protectores a los miembros del grupo antes de entrar a esta zona. Avanzad por la compuerta 3, hacia la derecha. Seguid el camino y **girad a la izquierda en la intersección (222).** No es preciso perder tiempo con los guardias. Son sólo un estorbo, pero podéis **liquidarlos con un par de golpes (223).** Tras la escena, seguid el camino al frente hasta la gran plataforma que funciona como ascensor. **Examinad el panel para activar el montacargas (224).**

JEFE: GABRANTH

VIT.: APROX. 100000

ROBO: POCIONES

Podéis lanzarle Antimagia para eliminar su estatus Prisa. Por el momento, sus ataques son bastantes débiles, pero cuando le hayáis bajado un 50% a la barra de vida, Gabranth mejorará sus ataques. Además, **se lanza así mismo la magia Ultracura (225).** El primer ataque que lanza es Inconsciencia. Es un ataque débil. Otras veces, **Gabranth ataca continuamente (226),** como si estuviese en estatus Berserk. Cuidad Vit. de los personajes y utilizad Cura. Una buena táctica es reducir su barra de salud de forma drástica, **enlazando varias Sublimaciones (227).**

Atención, porque ahora llega el duelo definitivo contra Vayne. Debéis tener muy claro qué armas ha de usar cada personaje, reservar los mejores hechizos y tener a punto los Gambit de apoyo y curación. Hablamos de tres combates consecutivos que os pondrán contra las cuerdas. Si sobrevivís, habréis completado la mayor aventura del catálogo de PS2. HC



JEFE FINAL

Vayne despliega su poder













VAYNE TIENE DOS TRANSFORMACIONES INICIALES. En la primera de ellas es preciso rebajar su salud en un 50%, para que comience su ataque Mach. Su otro ataque, Fuerza de Voluntad, también golpea a todo el grupo a la vez. No es difícil liquidarle, pero después se transforma en Vayne Novus. Acabad con las espadas que le rodean para que no os ataque con ellas, y usad después ataques físicos que puedan romper su barrera. Durante todo ese tiempo Vayne, que ahora parece un "super guerrero", lanza ataques continuos hacia el grupo. Aprovechad que su magia no os perjudica salvo cuando usa ataques de gran alcance. Al contar con la ayuda del "falso Basch", siempre tendréis al menos a un aliado golpeado a Vayne. Enlazad todos los Límites que podáis para quitarle el resto de Vitalidad.

INMORTAL ES LA ÚLTIMA TRANSFORMACIÓN. Necesitais usar Cura++ de forma continua, y evitar su ataque Ascensión. También debéis conjurar Antimagia para anular sus mejoras. El ataque más dañino es Fulgor, que hará caer sus barreras. Es del todo vital que al menos dos miembros usen Cura de forma continua. Hay momentos en que el enemigo apenas recibe daños, pero debéis seguir golpeando. Sólo así alcanzaréis la victoria definitiva.



La aventura continúa

¿Queréis descubrir todos los secretos de «Final Fantasy XII»? En el próximo número os ofreceremos la segunda y última entrega de nuestra guía, dónde os diremos cómo convertiros en los héroes de Ivalice.

- **LAS MISIONES** de Cazarrecompensas, paso a paso.
- **LOS ESPER:** cómo derrotarlos y conseguirlos a todos.
- **TODAS LAS ARMAS** detalladas.
- **LAS HABILIDADES**, una a una.
- **TODAS LAS FIGURAS** de la Guarida Pirata.
- **LAS MEJORES ZONAS** para pescar.
- **DÓNDE ENCONTRAR** los mejores objetos, incluyendo el arma legendaria Zodiac.

¡No os lo perdáis!



DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vascos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier Del Val.
SUBDIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 4/2007

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 186. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer